GAMER UCG SPECIAL PRESENTS

定价12元

游戏·人 VOL.3

传世之书

THE KING OF RPG: SQUARE

——纪念消逝的史克威尔

卷尾特辑

无印良品——二线老作品回顾

幻影斗技

十年梦回

3D格斗游戏发展史

剑魂系谱录

邪道攻略

《FFVII》10小时攻略指南

游戏议会

蒸汽时代的浪漫

GIRL PLAYERS 专辑

斑斓之书

聆听星之歌——《五星物语》的梦与幻想

游人小说

奇迹

当父母成为你的包袱……

球员维特的烦恼

当BUG成为足球规则……



特别策划

网络游戏自由谈

TV Game老玩家趣谈网游体验



特稿

十年战争

任天堂VS世嘉企业战略综合分析

无常花 真田军武记

本期赠送《灵魂能力II》精美海报



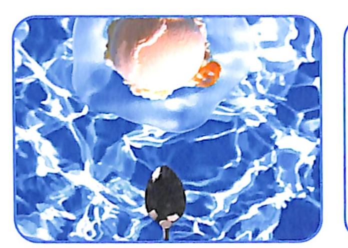








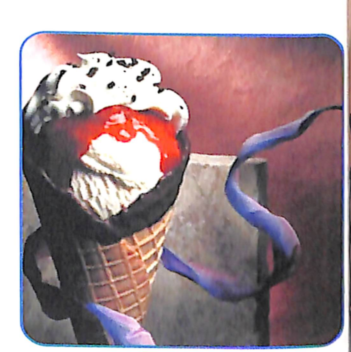




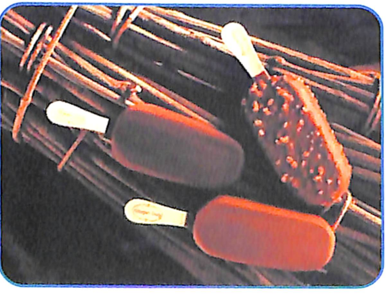

炎热盛夏 游戏人 与您相伴












受



卷首

夏日9点的阳光并不像3月下旬那般温柔，一路急行至喧哗拥挤的电梯口，在经历一天中最为漫长的5分钟后便来到了熟悉的办公桌前，此时的我早已是满头大汗。倒上一杯冰水暂时压制昨晚的疲倦已经成为一种习惯，另一个习惯是在凌晨1点的马路上踢起阵雨过后的积水，睡眼惺松地寻找那张摆放在23楼的行军床。还好楼下的7-ELEVEN充当着灯塔和补给站的作用，让一个有着良牙般方向感的杂志编辑不至于饥寒交迫，找不到回家的方向。也正是在这样的习惯中，“胜泰二人组”又一次经历了创造的过程——从初夏到盛夏，从二次革新到三度冲击。当充满幻想与现实、机遇与不安的2003年快要驶过一半的旅程时，《游戏·人》第三辑也从我们的手中来到了各位读者的手中。

实际上，从《游戏·人》第二辑在3月下旬登场之后，我们就已经开始着手准备第三辑的内容。两个多月的时间说长不长，说短不短，为了将更为精彩的内容呈现给支持《游戏·人》的读者，我和泰坦以及UCG的诸位小编也是绞尽脑汁，在组稿、约稿、审稿方面下了很大的功夫，这也就使《十年战争》、《十年梦回》、《The King of RPG：SQUARE》、《奇迹》、《蒸汽时代的浪漫》、《曾经苍海》、《无印良品》等优秀的专题和文章能够在此刻映入诸位的眼帘。因为版面限制及出于内容平衡的考虑，我们在无奈之下割舍了数篇十分精彩的佳作，这里也要向那些优秀的撰稿人表示感谢和歉意，请相信《游戏·人》第四辑、第五辑……会给大家更为宽广的发展空间。同时也欢迎那些文采风流却犹豫不决的电玩才俊加入我们的行列，因为“《游戏·人》有你更精彩。”

在割舍了某些作品的同时，第三辑的栏目方面也有相应的调整——事实上从第一辑到第二辑就已经发生了十分明显的变化。《游戏·人》在内容编排方面有较高的机动性，如果某栏目一时没有合适的内容我们便会在权衡之后将此栏目暂停。注意是“暂停”而非“取消”，喜欢这些栏目的读者千万不要紧张。如果没有精彩的内容而只是胡乱拼凑只会影响这些栏目的人气及寿命，我想这应该是编辑与读者们都不愿见到的吧！在众多的读者反馈中对于栏目设置也有不少颇具创意的建议和想法，我们会在今后的《游戏·人》中加以尝试和实践。

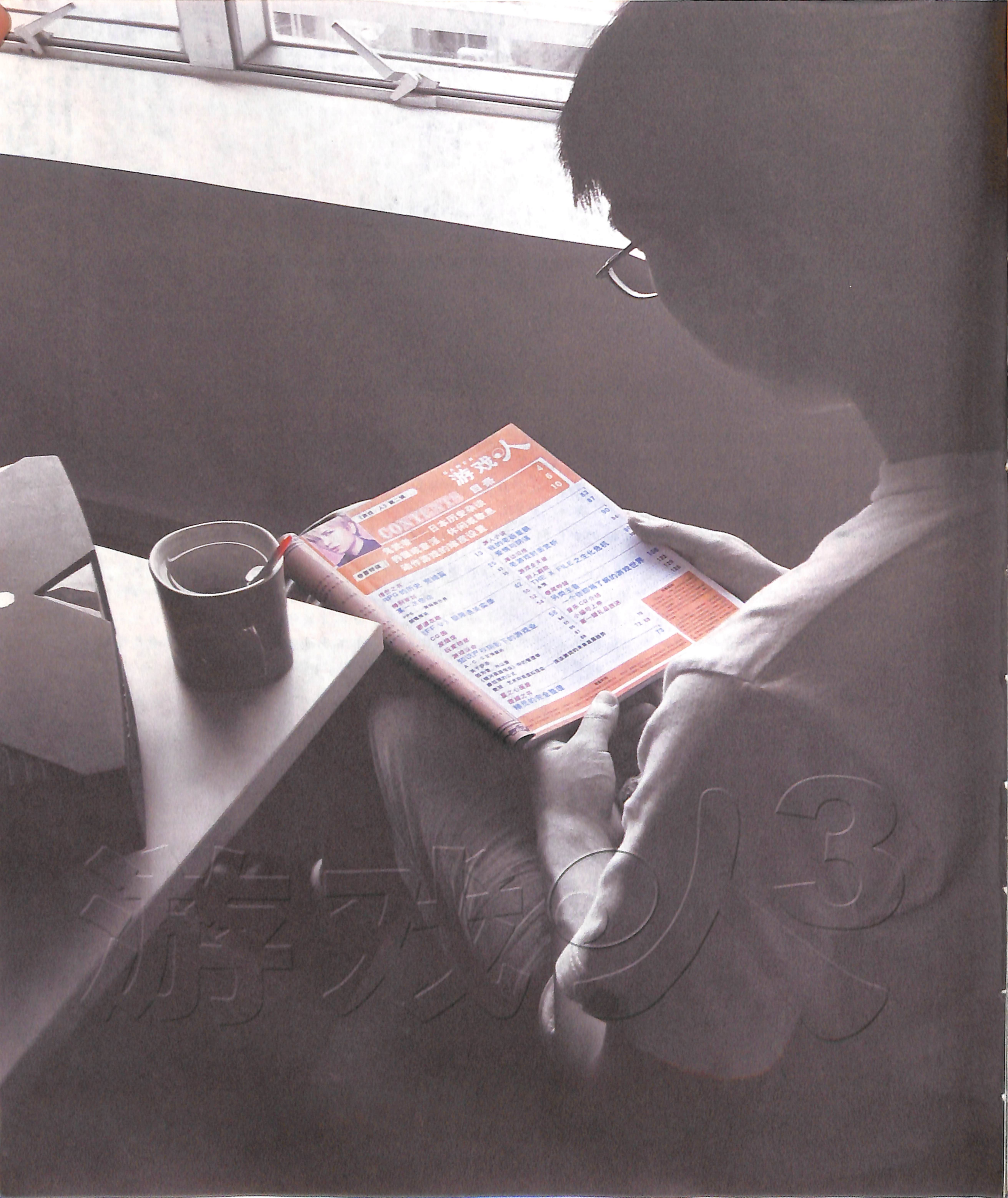
有不少读者对于《游戏·人》中的那个“·”表示疑惑，这个点表示的是一种并列、一种延伸、一种传递……短短数十年，电子游戏的进化与发展足可令世人惊叹不已，游戏在成为一种产业、一种重要的娱乐方式甚至是一种文化的同时也就与人的关系更加密不可分了。《游戏·人》将会立足于游戏文化，体现人本思想，服务于广大玩家。好了，“广告之后更精彩！”丰富多彩的节目正等着您呢！

胜负师

2003年6月1日






游戏·人
CONTENTS
目录



《游戏·人》第三辑

GAMER UCG SPECIAL PRESENTS

游戏·人

目录 CONTENTS

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《游戏·人》不予承担任何责任。

2.独家授权——对《游戏·人》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《游戏·人》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《游戏·人》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《游戏·人》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《游戏·人》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《游戏·人》或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

4.《游戏·人》所有栏目均接受投稿。来稿请寄：兰州市耿家庄邮局99号信箱 《游戏·人》收 邮编：730000 Email请发至：gamer@ucg.com.cn（如果有什么意见或建议也可以通过以上地址或邮箱与我们联系）

文：中国人民大学商学院 罗嘉、孔宪政、要艳菲
特别感谢：中国人民大学商学院院长 徐二明教授

十年战争

——任天堂VS世嘉企业战略综合分析

胜负师语：关于任天堂和世嘉的评述文章可能大家已经见过不少了，但从企业战略角度进行全面综合的分析却并不多见。这是在截稿前一天才决定刊用的稿件，用作者自己的话说就是“重量级的投稿”。当然，如此专业的作品的确无愧于“重量级”之名。罗嘉继《知识产权阴影下的游戏业》之后与两位同窗共同打造了这篇颇具大气的学术新作，也让我们能从专业的商战视角去了解任天堂与世嘉的特点与历史。相信只要能认真地看完本文，所获必定丰厚。对于那些立志有所作为的莘莘学子或企业新兵来说或许还会从中受到一些启示。衷心祝愿各位能“从优秀走向卓越”！

“竞争策略（Competitive Strategy）就是创造别人无可取代的地位。”—迈克尔·波特

一 前言

我想无须在这里对游戏的史话再作介绍，因为大家比我们更熟悉历史。想补充的是大多数玩家不太熟悉的美国业界早期的一些资料，我们保证自己是站在纯粹的分析角度来对这引人注目的“十年战争”做一个评价，欢迎广大玩家批评指正。（邮箱：ljgto1983@sohu.com）

电子游戏产业是一个蓬勃发展的产业，它逐渐吸引了众多的角逐者参与进来。当八十年代中期任天堂在日本和美国推出FC（NES）的时候，根本无视分析家提出的电子游戏是一种过时的时尚的说法。就美国市场而言，到了1988年，其销售额已经由1985年的低谷1亿美元升值至23亿美元，而任天堂的市场份额是80%。

当时，美国的观察家们怀疑这一市场是否具有活力，销售商也不愿意再投入，害怕引火烧身。1988年《商业周刊》对这种行业的胆怯发出了共鸣：“现在电子游戏市场的复兴是在其全盛时期之后。”这种保守的估计现在看来颇为幼稚。有些人认为，任天堂正在重复过去的错误，不知道整个市场内在的风险。

	任天堂（单位：千美元）			世嘉（单位：千美元）	
财年	1992年	1993年	1994年	1993年	1994年
总收益	4843475	6161840	4714675	3578968	4038197
净利润	750898	860281	511198	264463	108725
总资产	4458664	5248012	5740070	3026354	3482821
总负债	1626353	1762735	1427515	2001006	1973999
总股东权益	2832311	3485274	4312555	1025348	1508822
资产报酬率	0.168413229	0.163925121	0.089057799	0.087386671	0.03121751
股东权益报酬率	0.265118485	0.246833104	0.118537155	0.257925114	0.072059527
营业利润率	0.321737389	0.295936116	0.215015245	0.142167519	0.064111533
存货周转率	0.485050147	0.320236719	0.589773289	0.530710025	0.479531137
资产负债比	0.364762404	0.335886237	0.24869296	0.661193634	0.566781641
流动比率	2.49931831	2.733503261	3.716482493	2.014937705	1.901497795
年底股票价格（千日元）	150.86		59.61		68.05627
现金及现金等价物	2549144	3425000	3334679	963646	1000262
股息	0.68	0.68	0.52	0.21	0.37
流动资产	3968830	4628570	5037417	2185073	2398652
营业收入	1433475	1753104	1134062	579484	290199
每股净利润	5.3	6.08	3.61	2.72	1.09
总股数	141678.8679	141493.5855	141606.0942	97229.04412	99747.70642
市盈率	28.46415094		16.51246537		62.43694495
流动负债	1587965	1693274	1355426	1084437	1261454
税前利润	1558327	1823511	1013727	508813	258895
红利发放比率	0.128301887	0.111842105	0.144044321	0.077205882	0.339449541
存货	1419686	1203570	1702738	1221427	1398390
经营利润率	0.321737389	0.295936116	0.215015245	0.142167519	0.064111533
销货成本	2926885	3758376	2887106	2301496	2916161
总资产周转率	1.086306346	1.174128413	0.821361935	1.182600581	1.15946154
市场份额	70%	55%	45%	42%	45%

然而，任天堂从前人的失败中汲取了大量的教训，充分认识到了控制游戏卡带的重要性，并制定了严格的规章和“质量封条技术”使世界市场逐渐走向成熟，在业界确立了任何人无法取代的地位。1994年3月31日的1994会计年度利润显示，任天堂实现全球净销售额47亿美元。而1994年全世界电子游戏是150亿美元的产业（美国50亿美元，日本40亿美元，我们对这个数据的准确度持保留意见，数据的来源是美国任天堂公司和美国DFC知识产权研究中心）。

相比较而言，世嘉的行动可以被称得上是有力的挑战者，在整个长达十年的激烈市场竞争中，对任天堂构成了极大的威胁。而我们正是选取了1985年至1994年从电子游戏市场全面复苏到索尼的进入这为期十年的历史时期，采用企业战略分析的常规和非常规手段，对两个公司的竞争和发展做一个比较全面的论述。其中的某些部分参考了“凯乐管理学院”的罗马德·A·斯通的研究论文。

在整个分析过程中，我们试图通过各种财务数据来分析出公司的发展能力和其经营策略的成败，通过厂商的一些行动来推测出两个公司的企业战略的成败，并和1994年之后的事实进行对比。我们分别获取了任天堂公司1992年到1994年以及世嘉公司1993年和1994年的主要财务指标来进行具体的分析。当然，这离不开游戏界自身的运作特点和其他不可控因素的讨论。由于数据基本是美国和日本方面以及各种比较分散的来源，所以我们无法保证所有数据的完全准确，请读者见谅。在数据分析之后，我们还选取了常用的SWOT分析。在分析结束之后，我们将对两个公司在此期间的所有大事记进行评价。第三部分，我们将用不同的企业战略分析方法再对两

个公司进行综合评估，最后对1994年发展之后的事件给出我们的解释，并对未来进行一定的预测。我们也希望通过我们试探性的分析，能让大家明白这两个公司的核心竞争力究竟是什么。文章的整个内容是在我们案例分析以后进一步整理而得到的综合结论。

在整个案例分析的过程中，我们曾向世嘉和任天堂提出的一些要求都得到了积极的回应，并且是在不少人的帮助和指导下完成的，特别是我们的老师——中国人民大学商学院院长徐二明教授，再次表示衷心的感谢。

二 行业与公司背景

"我们不会在一个再次萧条的市场上过度发展。"——1988年，雅达利的一位管理人员

1.任天堂公司

任天堂公司现在所公开的经营目的其实并不是确定在专一的花札、扑克制造还有游戏方面，这表示任天堂公司确实是从日本最传统的企业的基础一步一步进化、发展，并最终找到自己在市场的地位的。许多人对任天堂公司在日本乃至世界范围有良好的口碑十分赞叹，这是和日本传统的家族和法人大股东制的企业制度密不可分的，我们将在最后部分对这个内容做出分析。

我们通过资料将任天堂的经营方向做了整合。（见图1）

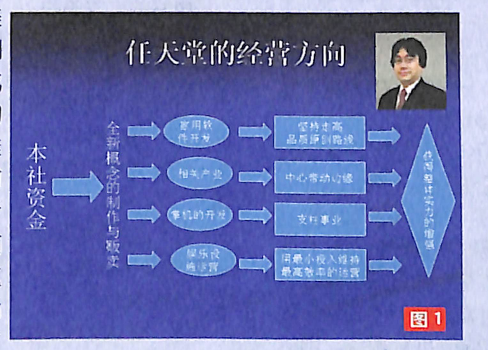


图1

无论在日本还是在美国，任天堂都成功地控制了市场的供应，而且也成为了行业中最有影响力的品牌之一，他们在美国推行的"官方任天堂质量封条"显著地贴在了它的所有产品之上。任天堂还有专门的"游戏咨询家"，这些电子游戏专家通过电话与玩者接触，这样保持了顾客的忠诚。据统计，到1993年为止，任天堂所设立的游戏咨询家处理了800万个电话，与顾客接触累计3000万次！（这是美国《标准普尔行业调查》在1993年公布的数据，看看游戏厂商完善的售后服务有多么惊人，我们的差距又是多么大！）任天堂早期的领导地位使它能够具有较高的品牌意识和较大的游戏软件库。此外，任天堂的成功为它积极开发游戏程序和做广告提供了财务上的支持。

可以说，任天堂自从1889年在日本京都创立以来都是在一直缓慢地发展，直到上个世纪六十年代早期成立NCL，即任天堂股份有限公司并且在股票交易所上市，才真正由累积的量变达成了质变，确立了自己的使命和远景。（见图2 Mission & Vision）（对于任何成功的大企业来说，这个都是非常重要的目标，也是对外宣传的窗口，比如大家熟知的宝洁公司广告："宝洁公司美化您的生活。"）从1985年到1994年，任天堂在世界上卖出了1亿多套硬件和近8亿套游戏软件，90年代任天堂依然是电子游戏业毫无争议的领导者，虽然它受到了来自各个方面的挑战。但是在世嘉公司可以称之为"不抓俘虏"的战略下，任天堂的市场份额到了1994年破天荒地跌至45%。这可以说是世嘉在游戏业第一次也是最后一次重大胜利。虽然就全球范围尤其是日本市场SFC还占有统治地位，但是在那时世嘉的进攻的确令任天堂措手不及。

Mission&Vision of Nintendo

- MISSION
- We are strongly committed to producing and marketing the best products and support services available. We believe it is essential not only to provide products of the highest quality, but to treat every customer with attention, consideration and respect.
- VISION
- At Nintendo we are proud to be working for the leading company in our industry. We will constantly improve our products and services by listening closely to our customers.

图2

2.世嘉公司

和许多文章曾经介绍过的任天堂公司相比，说实话，即便是世嘉的铁杆玩家也对这个充满传奇色彩的美国式的日本娱乐公司的历史知之甚少，在这里结合手头的资料再给大家介绍一下。

1951年，东京的两个美国人罗曼德·李马瑞和理查德·斯图阿特开始进口自动点唱机来供应美国在日本的军事基地。他们的公司很快扩张到娱乐游戏进口，所采用的口号就是"服务和游戏"。（这是世嘉的一贯口号，延续至今，后边的介绍世嘉的Mission和Vision时会更清楚。这部分的资料来自1993年7月4日出版的《纽约时代》，"世嘉的美国根"一文）现代的世嘉公司成立于1956年。当时，一位出生于勃克雷的企业家大卫曾经随空军在日本驻扎，后来又回到日本并成立罗森事业公司，开始进口商用的投币式娱乐器材。1965年，"服务和游戏" 公司与罗森事业公司合并。由于对从美国进口的游戏机器不满意，所以他们决定自己生产，在收购了一家日本工厂之后开始制造自动点唱机和打孔机。公司的产品打上了"SEGA"的标记（Service Games的缩写，世嘉公司名称的由来）。第二年公司由进口商变为制造商，制作了大型海底战争游戏"潜望镜"，轰动世界。（资料来源是美国《商业周刊》，1994年1月1日）

1969年世嘉被海湾西方工业公司（G&W）收购并于1974年上市。世嘉在日本的生意交给了以前的分销商，Hayao Nakayama（中山隼雄）被任命为世嘉日本经营部的总经理，罗森领导美国经营部。整个70年代和80年代初，是电子游戏迅速发展的时期，1982年世嘉的收入达到2.14亿美元，而当年整个游戏业的销售收入约30亿美元。但是3年后市场崩溃时整个行业的销售额仅1亿美元，G&W此时急于卖掉世嘉。1984年中山和罗森以3800万美元的低价买断了世嘉的资产，成立了世嘉股份有限公司。这桩交易正是由CSK在背后提供了支持，并在以后又拥有了世嘉20%的股份（并不是CSK软件完全的旗下公司）。后来中山隼雄就任世嘉的CEO，而罗森则成为世嘉的董事和世嘉美国公司的名誉董事长。世嘉的人事变迁极其频繁，这里有一份整理出来的资料，可能有些还是过时了。（见图3）

SEGA背景介绍

- 事业内容
- 公司人员组成

图3

世嘉的Mission和Vision，我们并不打算正面称呼它们，因为每一个玩家看过后都清楚实际上世嘉并没能沿着当初制定的计划发展，这恐怕就是世嘉最终悲剧命运的一个根本原因。所以，我们叫它"the Dream of SEGA"（见图4）。由世嘉的发展历史我们似乎可以看到其复杂的产权更替使世嘉的发展略显疲态，但是既然在80年代游戏业大风暴之后能重新站立起来，其实力当然是不容质疑的，任天堂就吃了那么一个不大不小的亏，这就是我们后边要分析的主要内容之一。

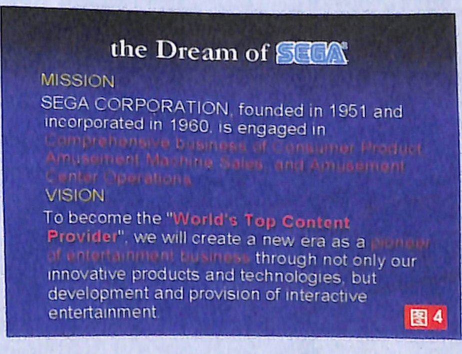


图4

三 公司资源和竞争能力评估

"永远不要告诉一个人他错了。"——戴尔·卡耐基



公司	NINTENDO			SEGA		
年份	1992	1993	1994	1992	1993	1994
营业利润率	0.322	0.296	0.215		0.142	0.064
存货周转率	0.485	0.32	0.59		0.53	0.48

图5

盈利能力分析

公司	NINTENDO			SEGA		
年份	1992	1993	1994	1992	1993	1994
资产报酬率	0.168	0.164	0.089		0.067	0.001
股东权益报酬率	0.265	0.246	0.119		0.258	0.072

图6

偿债能力分析

公司	NINTENDO			SEGA		
年份	1992	1993	1994	1992	1993	1994
流动比率	2.499	2.734	3.716		2.015	1.901
资产负债比	0.365	0.336	0.249		0.661	0.567

- 任天堂长期偿债能力很强，财务风险不高，短期偿债能力很好，但资金利用效率不高。
- 世嘉长期偿债能力较弱，财务风险较高，短期偿债能力较好，比较合理

图7

现金流量分析（单位：千美元）

公司	NINTENDO			SEGA		
年份	1992	1993	1994	1992	1993	1994
现金及现金等价物	2,540,141	3,425,000	3,334,679		962,946	1,000,202
流动资产	1,968,930	4,028,570	5,037,417		2,185,073	2,398,652

- 世嘉的进一步进攻的力量不足。

图8

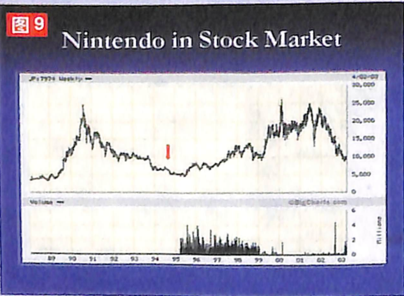

图9 Nintendo in Stock Market


图10 SEGA in Stock Market

I 财务状况分析

（原始数据见任天堂公司1992年至1994年合并财务报表及世嘉公司1993、1994年合并财务报表）

1.经营能力分析（见图5）——受游戏市场的波动，斗得难解难分的世嘉和任天堂其实都处在下滑期，任天堂营业利润率一向非常高，这是世嘉没法与之相比的，低成本高利润正是老山内强调收集、育成和游戏性的必然结果。1994年任天堂的存货周转率较高恐怕是为了对抗次时代机所引发的RPG狂潮和SFC卡带大降价所导致的。

2.盈利能力分析（见图6）——整个游戏业的赢利能力在CD-ROM出现之前一直持续下滑。1994年世嘉主机彻底更新换代，16位机行将就木，赢利能力低下。（当时世嘉甚至说土星是一台可以坚持到2000年以后的主机，残念……）

3.偿债能力分析（见图7）——流动比率代表的是短期偿债能力，资产负债率显示了长期偿债能力。站在一般企业的角度看，任天堂的资金利用率的确不是很高，但是由于任天堂还要留出大量资金从事N64硬件的开发并投产，作为一家迅速发展起来的百年老店也在情理之中。

4.现金流量分析（见图8）——双方的差距非常明显，任天堂的现金流差不多是世嘉的3倍。

5.股票市场分析——我们分别获取了任天堂公司和世嘉公司的股票在东京证券交易所截止到2003年2月4日的情况（见图9、图10）。大家可以看到每当主机发售、大牌软件登场时股票都会有明显的变化。2001年任天堂股票那不正常的迅速下跌就是受"9·11"的影响，2000年世嘉股票的不正常起伏则是其宣布退出硬件市场的影响。红色箭头之前的是我们要分析的时段。这之后，世嘉股票可是一路狂跌啊！在具体的数据分析中（见图11），可以了解到世嘉的投资者真是一群有趣的家伙。

Q：什么是市盈率？什么是蓝筹股？

A：市盈率＝（当前每股市场价格）/（每股税后利润），它是衡量股价高低和企业盈利能力的一个重要指标。由于市盈率把股价和企业盈利能力结合起来，其水平高低更真实地反映了股票价格的高低。

所谓蓝筹股，是指上市公司具有稳定的业绩和优厚的分红，行业前景佳，在所属的行业中处于领导地位，具有较大的市场占有率和市场影响力。"蓝筹"一词源于赌场。在西方赌场中，有三种颜色的筹码，其中蓝色筹码最为值钱，红色筹码次之，白色的筹码最低。投资者把这些行话套用到股票。美国通用汽车公司、埃克森石油公司和杜邦化学公司等股票，都属于"蓝筹股"。蓝筹股并非一成不变，随着公司经营状况的改变及经济地位的升降，蓝筹股的排名也会变更。

II SWOT分析

SWOT分析法是企业所采用的最为普遍的一种战略分析，即对自身的S（strength，优势）和W（weakness，弱点）、对共同外部环境的O（opportunity，机会）和T（threat，威胁）做出明确的分析，确定自身的地位和发展与竞争所面临的问题，可以是市场预测，也可以总结问题。我们所进行的分析是针对两个公司1994年的情况进行的。（笔者前一阵在一个偶然的机会听到"仙剑之父"姚壮宪先生谈及作为一个游戏制作人要具备项目经理的素质，所以一些管理学的常识是必备的。可是国内的游戏厂商不是一窝蜂地搞武侠就是一下扎到网络游戏上搞代理，究竟是不是在充分的市场调研和十分理智思考之后的行为呢？闲话少说，快进正题！）

1.Strengths 优势

竞争优势	任天堂	世嘉
特异能力	强	中
足够的财务支持	强	中
高超的竞争技巧	强	中
良好的声誉	强	中
经验曲线领先	强	中
有效的地区战略	中	中
经济规模	强	强
更好的广告策略	中	中

特异能力：这是指本公司所具有的并且其他竞争对手所不具备的素质。

任天堂：（1）拥有业界最杰出优秀的软件设计团队，使软件硬件相互支援，不断扩大市场。

（2）对高品质的卓越追求以及因此带来的声望。

（3）对游戏的与众不同的定位和深刻的理解：玩具。以及由此形成的以青少年为主的忠诚的消费群体及辐射面。

（4）强大的传统角色系列的巨大声望和影响力，如马里奥、林克、大金刚等。

世嘉：（1）在大型街机的生产上有丰富的经验。

（2）经营着1200家以上的电子游戏厅，有稳定的收益，并有大型主题公园和娱乐中心互为支援，利润丰厚。

（3）在几个特殊的软件类型上占有绝对优势，有着忠实的顾客群体。

竞争技巧：企业市场竞争的策略。任天堂公司1988年曾与百事联合促销，取得了不错的成绩，并且向迪士尼学习，逐步发展起依靠游戏中受欢迎角色的多元化经营模式。世嘉则广泛建立联盟：在通信上与AT&T，在芯片上与日立，在音响上与雅马哈，后来在游戏主机与JVC都成为了重要的合作

股票市场分析

公司	NINTENDO			SEGA		
年份	1992	1993	1994	1992	1993	1994
每股净利润	5.3	6.08	3.61		2.72	1.09
市盈率	28.46		16.51			62.43

- 世嘉的股票市盈率较高，显示了投资者的信心
- 任天堂的股票市盈率较低，但也有可能因为是长期的蓝筹股的原因

图11

伙伴。它还利用任天堂和主要软件商的矛盾，推行较为宽松的政策吸引软件商加盟。

广告技巧：任天堂的广告及营销在业界一直领先。例如1989使用“魔法师”电影式广告。以及杂志《任天堂力量》配合游戏和硬件发行，收效明显。1993年一年，任天堂在市场支持上花了1.65亿美元。但是到了20世纪90年代，世嘉越来越意识到广告是和对手在提高销量上的决定性因素，在“索尼克”的全球促销风暴中，世嘉声称花了4500万美元。

2.Weakness 弱点

资源缺陷	任天堂	世嘉
不良的执行技能	NO	YES
内部管理问题	NO	YES
很窄的产品线	NO	NO
很弱的分销网络	NO	PO
很弱的营销技巧	NO	YES
高单位成本	NO	YES
历史负担	YES	NO



毁誉参半的世嘉：专业化的游戏和硬朗的风格使世嘉在核心玩家中（尤其是第一层用户中）享有崇高的威望，但这却妨害了世嘉在一般浅层游戏者中的普及，游戏软件的亲和力比较差。截止到1994年底为止，任天堂在日本市场中销量超过百万的作品超过了30个，世嘉则一个没有！（目前惟一一个就是土星上的《VR战士2》）

世嘉的内部矛盾与不良执行技能：以创业者自居的街机部门与家用机部门矛盾较大，有传闻被淘汰的员工流放到家用机部门的规定，开发部可以指导市场部。资源共享性不强，街机上发展的新技术家用机无法享用。一直有员工认为家用机成不了气候，根本不需要技术投入。世嘉的理念和它的实际操作从来不统一，美式硬朗风格和为大众服务的理念不能协调统一。总是像街机一样不停更换家用机的硬件系统，带来了不必要的高成本。（世嘉的公司内部矛盾是美式与日本企业不同的特点造成的，主流媒体《环球时报》中也曾专文论述世嘉内部的一些腐朽而奇怪的制度，这一矛盾也普遍反映在世嘉的产品中。）

世嘉的高单位成本：世嘉在街机的硬件开发上完全不计成本，一直依靠最先进的技术来征服消费者。但家用机市场是一次买断的，在成本上带来的是灾难性的后果。街机的硬件架构无法在家用机上使用，必须重复设计。在新技术尚不成熟时推出新主机去抢占市场，竞争主机成本也是很高的，另外世嘉缺乏有力的市场环境支援也大幅度提高了成本。

世嘉的营销技巧缺陷：没有索尼那样兼容并蓄的帝国风范，塑造“PS就是时尚”的理念，也没有任天堂那样灌输强制单项选择的思维，强调游戏的乐趣，奉行不明确的专业市场定位。甚至不愿意适应市场，以自己而不是市场为标准，出了问题就认为是玩家不理解，不成熟。（比如SUPER32在土星之后才发行，且与PS同天发行，致命的营销失误。）

世嘉较弱的营销和分销网络：曾经把美国贩卖权交给Tonka，自己不进行分销，但是这家公司根本不热心，而且没有经验。世嘉在日本的分销也长期落后于对软件质量进行严格控制的任天堂，但1994年8月与日立家电合作构建销售渠道后情况有了较大的改观。世嘉的分销网络情况我们欠缺相应的资料，所以列为PO（Problem，疑问）

任天堂帝国的恐怖统治：它残酷无情地摧毁任何想在游戏业插足的对手，排除任何相容构想——必须由任天堂来制定所有标准。针对世嘉的MD，它禁止将任何FC游戏移植到MD上，而第一个在MD上开发的软件3年之内禁止移植到FC上。（不是同一代的主机还禁止跨平台，这不是铁腕是什么？）

图13 战略权重分析

关键成功因素	权	NINTENDO	SEGA
质量/性能	0.1	2	2
声誉/形象	0.1	2	1
制造能力	0.05	2	2
技术技能	0.1	2	2
分销能力	0.1	2	1
革新能力	0.1	1	2
财务资源	0.2	2	1
成本地位	0.15	2	1
客户服务能力	0.1	2	2
总计	1	1.9	1.45
百分制	100	85	72.5

3.Opportunities 机会

潜在机会	共同
服务于额外的消费者群体	YES
进入新市场	YES
扩展产品线以满足顾客需求	YES
对相关产品的多样化	YES
纵向整合	NO
有吸引力的外国市场壁垒下降	NO
与竞争厂商结盟	YES
更快的市场增长	NO
生产成本下降	世嘉 YES



从1994年的情况来看，在索尼进入游戏业之前，市场并没有显示有任何可能的大幅增长趋势。可以看出，和前面的分析一起对比来看，任天堂不是没有失误，虽然只是一两个，但都是致命的。比如N64的卡带（生产成本下降一项世嘉YES的原因是选择了CD-ROM）、对竞争对手世嘉的估计不足、以及在软硬件上都出现过的与合作者关系破裂的情况（次时代战争的根源！），实际上，对于双方面临的共同机会，世嘉把握机遇的能力要强于任天堂。

4.Threats 威胁

潜在威胁	共同
强大新竞争者进入	1994年12月PS登场
替代品挤占销售额	盗版、PC的普及、新娱乐工具
市场增长率下降	1994年开始下降
汇率的不利变化	日元持续升值
政府管制的代价	NO
易受商业周期的冲击	不明显
消费者谈判力增长	YES
供应商谈判力增长	PO
购买者需求口味变化	NO
不利的人口特征变化	NO

玩家的需求永远是游戏的制造者最难以掌握的市场变化，游戏业和IT业竞争的加剧使硬件商和供应商一直是一种暧昧的合作关系，而消费者是最大的受益者，虽然这有可能都是暂时的，1994年的情形就是这样。一般来说，市场占有率高的产品总是要面临消费者的指责和较大的更新换代的威胁，世嘉也总是利用这点和任天堂周旋。但是这两个有着不同硬派作风的厂商当时都忽略了一个最大的事实——市场的总规模远远还未达到极限，进入业界的壁垒并不是高不可攀的。

III 战略竞争优势分析（依旧是1994年的态势）

1.战略成本分析（见图12）：这个只是我们想到的最基本的价值链，降低成本就要运用一定的管理技巧或者技术革新依靠针对某个环节的成本压缩。这个分析也许对任天堂和世嘉本身意义不大，因为多少年下来，无论是自产自销，还是搞代理，大公司在固定的市场上就有了固定的规矩，但是考虑到商战即将进入国内，面对这样一个全新而独特的市场，SCE到底把中国玩家当什么看，答案应该很快就会揭晓。



2.战略权重分析（见图13）：这是我们对双方综合的战



略优势用一定的方法进行加权之后的结果。

3.面对的战略问题：

——任天堂的“软肋”

(1)过于依靠单一产品线，忽视了游戏机市场特有的技术更新换代，曾计划依靠8位机和掌机独撑天下。

(2)对软件供应商的过分压榨造成了日后供应商的集体大逃亡，给竞争者有可乘之机。

(3)历史悠久的家族制度是任天堂急需改变的大问题。

——世嘉的“遗憾”

(1)身为市场的追随者，未能及时明确自身定位，造成产品市场定位混乱。

(2)自身的销售薄弱环节使得产品的销售受阻，不顺畅。

(3)内部的管理问题严重，急需进行公司结构整合。

(4)过高的成本使世嘉可能将面临赤字的威胁。

四 公司战略行动点评——时间序列分析

“我们希望在21世纪之前组建一个与索尼和迪士尼乐园的联合体。”——1992年，世嘉总裁中山隼雄

“电子游戏市场是个很大的市场，已经存在并且仍在增长，但是多媒体市场依然是个假想，太遥远了，没有保证，我们认为没有理由进入不存在的市场。”——1994年，美国任天堂公共关系部的一位助理经理

下面将列举的是两个公司从1987年到1994年在世界范围内的一些行动，大家看过便罢，关键是记住一些重要的事件，后文将从战略竞争的角度来进行评价。(一起来体会一下世嘉如何艰难地取得这历史性也是暂时性胜利的过程吧，不过胜利主要还是集中在北美市场)

四海一家天历数 两河百郡宋山川

公元1987年，正是任天堂帝国安东尼王朝的鼎盛时代，帝国占据了全球80%的市场。当年，旧帝国雅达利的同盟软件国全部倒向了任天堂，宣告了帝国的彻底胜利，游戏市场在帝国的统治下逐渐走向成熟，当年的游戏数量为前4年的总和。

古道腾驹惊白发 危峦快剑识青锋

1988年10月，世嘉推出第了一台真正的16位主机MEGA DRIVE，向任天堂的中央阵地发动强大攻击，迅速攻占了大量市场。11月，任天堂仓猝反击，展出了其16位机样品并许诺将于明年出品。

琢磨颇望成全璧 激烈何须到碎琴

1989年4月，任天堂开始强力反击。GAME BOY的发售，使任天堂夺下了有重大战略意义的绝对制高点——掌机市场，为中央方面军的战斗提供了有力的支持。但在中央战区，16位SFC迟迟未能投入战斗，导致防线一再被攻破。世嘉也加紧了进攻步伐，年末在美国市场推出了16位主机“创世纪”，但任天堂仍占有85%的市场份额。

五更角鼓声悲壮 三峡星辰影动摇

1990年11月，SFC终于在日本开始发售，性能比MD改进很大，一举收复了大量失地。《最终幻想IV》的加盟，极大提高了SFC的竞争力。年底，世嘉终于争取到了30%游戏开发商支持，为即将到来的“第二次世界大战”作了重要的战略资源准备。世嘉还推出了电子游戏通讯站，加强了联网游戏功能。

北极朝廷终不改 西山寇盗莫相侵

1991年，任天堂帝国又一次达到了空前繁荣，业绩超过SONY，排名全日本第十三，人均营业额达到1.6亿日元！9月SNES（SUPER NES）在美国发售，对世嘉业已取得的阵地构成了巨大威胁。当年，支持任天堂FC的游戏厂商有154个，如今支持SFC的有45个，且软件销量的大户都在。而支持世嘉MD的仅有89个散户。

万里赴戎机 关山度若飞

1991年6月世嘉研发MEGA CD，适应多媒体潮流，并公开规格，继续吸引大批软件开发商加入MD。7月，《索尼克》登场抗衡“马里奥”。10月，赞助赛车。11月，MEGA CD发行。12月，AS-1巨型虚拟娱乐系统在主题公园开业。

凌厉越万里 逸逦过千城

1992年4月WONDER MEGA发行（59800日元）。紧接着，《索尼克2》加盟，大幅降价取得明显效果，使任天堂市场份额大幅度下降。世嘉的创世纪（MD）打入第三层消费者，全球销售900万达成。任天堂跟着做出了回应，《勇者斗恶龙V》、“《马里奥》系列”新作相继发售。

纵横野马群飞路 玻虐风筝一线天

1993年6月世嘉推出电子笔式互动小人书，并迅速推出《索尼克3》。世嘉采用游戏评级系统，使任天堂的质量封条优势大减，控制了北美50%的市场份额，并在年底控制了全球42%市场。但迫于急速扩张带来的财务压力，4月MD停产，改产MD廉价版：MD2。但世嘉依然保持急速扩张，12月，宣布了32位主机开发计划。

渔阳鼓动天方醉 督亢图穷悔已迟

1993年的任天堂仍然反应迟缓，仅于8月推出任天堂通道系统。股价从去年的最高点一路重挫。3月松下推出32位主机3DO，性能远超其他，走观赏路线。8月，SCE成立，娱乐巨头索尼正式进军电子游戏市场。

壮志不消三尺剑 奇才欲试万言诗



1994年世嘉的第三轮攻势展开，成立世嘉俱乐部，向少年儿童推广游戏，并提供有线电视世嘉频道。3月世嘉联军中加入了KONAMI和CAPCOM，实力大为增加。4月推出两用的CDX，并加入MODEM。7月大型主题公园开张，《VR战士》加盟。8月与日立家电合作构建销售渠道。9月与爱华合作，推出MEGA CD收录机和健身器材上的游戏系统。11月22日土星发卖，32位机新战争开始打响。12月3日推出了SUPER32X。

云点旌旗秋出塞 风传鼓角夜临关

1994年任天堂帝国终于开始正式反击，年初推出接合器，将GAMEBOY与16位SFC结合，从己方的牢固要塞发动反击，并且决定开始付给软件开发商高额版权费回报以保住盟国。任天堂还被迫发表未删节版《致命格斗3》(这是一个非常暴力的游戏，美国当时闹得沸沸扬扬)（编者按：即《Mortal Kombat3》，俗称《真人快打3》)。秋天，任天堂同样提供了健身器材上的游戏系统，展出64位主机，打算跳过32位机，发布1995年出品64位机的消息，造成16位机市场下滑。

五 企业战略与竞争优势

竞争优势——为购买者提供他们认为最有价值的价值。

1 1987年双方的竞争态势

世嘉当时所占有的市场份额比较小，同时它并不甘于自己的地位，希望努力扩大自己的占有率，处在进攻者的位置上。任天堂在市场上居于绝对统治地位，同时它没有表现出大规模发展的意图，处于防御者的地位上。

本栏目文章内容只代表作者个人观点，本刊不一定赞同。

II “低成本”与差异化竞争——世嘉的进攻战

在企业战略中，有五种一般的竞争策略（见图14），世嘉的竞争策略是低成本+差异化。开始时主要采用硬件差异化战略，后来开始“软硬兼施”的差异化和低成本并用，希望用强大的冲击力一举获胜，收效一度明显（在美国销售额从1990年2.8亿美元到1994年10亿美元）。

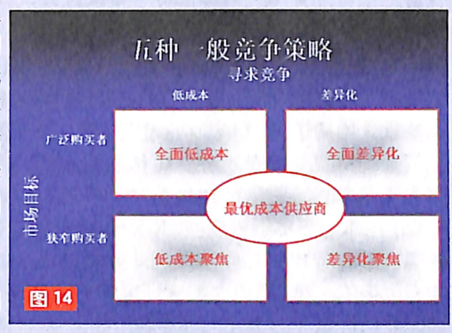


图14

1. 世嘉的低成本

低成本的条件包括：购买者对价格很敏感、该优势比较持久，不易模仿、完善地控制成本驱动因素。低成本的策略包括：开发成本优势、控制成本驱动因素和改造价值链结构。

世嘉在控制成本驱动因素方面，对行业价值链的各种因素，尤其是销售方面做了必要的调整。但是，在公司内部共享资源，减少首先行动这两方面，世嘉又是绝对处在劣势。

世嘉的“油”到底应该怎样榨出来呢？对世嘉而言，硬件开发的成本应该挤出来，技术开发要遵循家用机的原则，强调技术不应忽略成本。世嘉选择CD-ROM作为游戏媒体，大大降低了软件的制作成本，从而降低了价格，后来获得比其竞争对手任天堂明显的成本优势。世嘉应该通过更为广泛的市场调研，建立起完善的营销网络，增加销售市场的亲和力。

世嘉的低成本战略在于并没有把任天堂以外的竞争者估计在内，而且它的低成本战略缺乏自身的特点，甚至自身成本没有得到有效控制的情况下，开始盲目模仿低成本战略。当一种商业战略已经变成行业的准则时，第一个吃螃蟹的人就会处于绝对的劣势地位。无论是产品还是企业的竞争战略，世嘉一直扮演了商战中“第一个吃螃蟹的人”这么一个勇敢又富有挑战性的悲剧角色。

2. 世嘉的差异化

差别化主体的类型包括：

（1）产品设计和性能，与企业内部独特的内部能力，核心能力和卓越能力紧密联系；

（2）改善产品的设计和性能特色，扩大产品的最终用途和范围；

（3）缩短开发新产品的提前期，提高“优先出现在市场上”这种胜利的频率，增加产品的种类。

世嘉的进攻策略——差异化

技术革新--硬件进攻
- 1988—16位MD
- 1991—MEGA CD
- 1992—WOND CD
- 1993—MD2
- 1994—32位土星

文化界定--软件进攻
- 1988—技术竞争
- 1991—刺猬索尼克
- 1993—评级系统
- 1993—致命的卡姆贝特（未删改的暴力游戏）

改变与供应商的关系（1991）

图15

差别化的突破口在于如下几个方面：技术领先（世嘉的MD）、质量第一（任天堂的精品路线）、服务支持、价值提供、文化塑造。世嘉在与任天堂的商战中，多次使用了差异化策略，而且异常频繁（见图15）。而实行差别化的核心是取得某种独特性，对购买者有价值，可以维持下去。

但是，世嘉就是这样的一个公司，说句大白话，有点死心眼儿，这又导致了它多次踏入差异化的陷阱。差异化强调的特色要有价值！（世嘉很多时候没有做到）此特色必须难以复制！（CD-ROM后来成为了行业标准，倒是任天堂的卡带没人学得来……）不要过度差异化，给消费者带来困扰！（世嘉的游戏系统格式太多，硬件推出的速度令人眼花缭乱）

3. 世嘉进攻战评述

竞争优势的获得常常是通过采取很难被对手击败的创造性进攻战略，而且要步步为营，接连采取一系列攻防组合来保护公司的市场地位和维持购买者偏好，与公司的资源强势紧密相连。

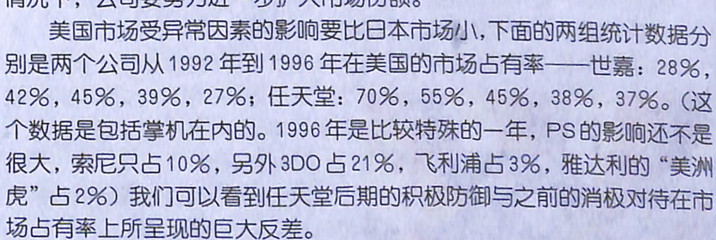
商业进攻战的方式包括：对攻战（赶上／超过竞争对手的强势）——技术领先、比较广告、价格领先；侧翼战（利用竞争对手的弱势）——顾客群、新细分市场；全面战（同时从多条战线出击）；终结战——改变竞争规则；游击战；先买战——树立心理形象。

从整个行业的角度出发，世嘉的进攻打破了任天堂一统天下的局面，行业利润虽然因此下降，但从长远看，有助于行业的健康发展。在没有强大财务实力支持的情况下采用低成本战略是很危险的做法，而与大规模差异化同时并用更使世嘉面临巨大风险。世嘉力求一次性击倒对手的方针在战争法则上未必是错误的，但是没有充分考量行业的特点和对手的实力却是致命的失误。

攘外必先安内，在面对强大对手时世嘉内部并没有保证应有的团结。它在广阔战场的全方位机动进攻中保持了高节奏，给动作迟缓的任天堂造成了强大的压力，但是在进攻中却没有同时保证自己基本的健康，在未来的持久战中将非常吃力。因为没有使任天堂这样的巨人在醒来之前彻底被击倒，那么最终倒下的很可能是世嘉自己。

IV 任天堂的防御行动

防御战的原理在于：捍卫竞争优势，加强竞争地位；包括：降低利润诱惑——让对手不想来；发出威慑信号——想来也不敢来；保卫现有阵地——来了也打不赢。



我们认为，位居市场领导者的任天堂想继续保持领先，必须在3个方面采取行动：

（1）公司必须设法扩大整个市场需求；

（2）公司必须采取有效的防卫措施和攻击行动，以保持其现有的市场份额；

（3）在保持市场规模不变的情况下，公司要努力进一步扩大市场份额。

美国市场受异常因素的影响要比日本市场小，下面的两组统计数据分别是两个公司从1992年到1996年在美国的市场占有率——世嘉：28%，42%，45%，39%，27%；任天堂：70%，55%，45%，38%，37%。（这个数据是包括掌机在内的。1996年是比较特殊的一年，PS的影响还不是很大，索尼只占10%，另外3DO占21%，飞利浦占3%，雅达利的“美洲虎”占2%）我们可以看到任天堂后期的积极防御与之前的消极对待在市场占有率上所呈现的巨大反差。

任天堂主要的防御行动在于前期的威慑和后来的彻底降利，毕竟家用机市场上的高额利润，对许多潜在竞争者诱惑很大。任天堂逐渐吸取了自己在1987年面对NEC和1988年MD登场时没有对其形成有效的威慑力量，没有强硬反应的教训，（估计老山内的言辞就是那么变硬的）形成了提前宣布新产品的发售情况的“恶习”，它还保存充足的现金和现金等价物，作好战略反攻的准备。

在激烈的市场竞争中，“不仅要创造，更要让顾客感知价值！”这已经是不少成功企业的座右铭。1993年以前的任天堂只有有限的广告；1993年以后广告在两家公司提高销售量的角逐中起到了越来越关键的作用。世嘉在刺猬索尼克的促销风暴中共花掉4500万美元，任天堂在1993年的市场支持上共花掉1.65亿美元！具有讽刺意味的是，这种商业习惯再加上日渐增加的开发费用终于让现在的不少厂商入不敷出了。

任天堂的防御行动十足是一场保卫战，扩大产品线、让利经销商和软件开发商、抢先跨越式发展64位机甚至放弃旧有文化价值模式、组建战略联盟都起到了一定的效果。但是受市场规模和发展以及自身企业文化的

制约，任天堂的市场领导者行为多少带有一些保守和积极相矛盾的做法。

作为行业领导者，任天堂对行业竞争程度的估计不足局限于旧有框架，对游戏多媒体等娱乐发展方向的结合缺乏拓展意识。虽然像SCE那样一直不满足于现有奶酪，对行业的长期健康发展未必有利，但是任天堂反击不够灵活快速，对对手一连串的战术动作缺少及时回应，没有壮士断腕的勇气，致使局面十分被动，造成了大量损失在当时是不容忽视的事实。任天堂的特异能力在最关键的时刻也发挥了不可忽视的作用：健康的财务，牢固的核心消费者群，对游戏的深刻思考与定位，还有，最优秀的游戏制作团队。


Mario

对于两个公司的简单战略总结：世嘉——其疾如风，侵略似火（不惜成本，力求一击成功）；任天堂——其徐如林，不动如山（逐渐地、持续地赢得比赛）。

V 柔道战略——JUDO

对于两个风格不同的日本游戏公司，下面我们利用一种叫“柔道战略”（这是两个美国学者根据柔道的原理提出的原理，文末会标明出处。）的企业竞争理念来简单评述一下。众所周知，柔道是日本的国粹之一，它包含了3条最基本的原则：移动原则——让自己处于最佳位置；平衡原则——梳理进攻思路，保持进攻态势；杠杆借力原则——将竞争对手的力量转化为自己的竞争优势。

1.移动原则

（1）小狗战略：不要引发攻击——发行16位之前，世嘉一直装作只满足于较小的份额。

（2）界定竞争领域：划出自己的地盘——比如重度消费者、较低年龄层、体育格斗与色情暴力游戏、技术领先理念、RPG王者等等。

（3）全力追求快速发展：抢在对手适应之前迅速巩固自己的堡垒——不要失去平衡，重视产品质量、顾客满意度和长期收益率，业务范围不要冲击发展重点！

2.平衡原则

抓住对手，避免针锋相对；推拉制衡，顺势而上，安全摔倒。

（1）回避注定失败的战斗，找准市场认可的产品。

（2）集中精力发展核心优势，有选择地反击。（世嘉面对任天堂的压力，主动退缩，也曾向有线电视、收录机、Modem等方向转移）

3.杠杆原理

“给我一个支点，我能撬起整个地球。”——阿基米德

杠杆原理遵循的原则是以对手的资产为杠杆，将对手的资产转化为自己手中的筹码，逼迫对手为了反击你的进攻而不得不损失他自身的优势，比如任天堂对掌机和世嘉对街机的游戏文化价值界定。即使对手已经忍痛割爱，放弃了部分优势，仍继续将资产作为克制他的障碍；实施，实施，再实施，杠杆策略是获胜的必要条件而非充分条件。

以对手资产为杠杆行动，意味着力量就是风险。世嘉的成功之处在于它离间对手的攻守同盟，利用任天堂与各软件制造商之间的矛盾分化瓦解；失策之处在于缺乏强有力的战术执行，以至后来反被任天堂利用自己的竞争对手SCE为杠杆，输了个精光。当然业界也存在着直接到对方公司挖人才甚至出现整个制作小组集体叛逃的情况，但是不象国内相关人才那么缺乏，有实力的公司甚至可以再培养起一批优秀的制作人。当然，这并不是日式企业伦理所提倡的行为。

六 胜者与败者的思考

可以说，在这场引人瞩目的游戏业复苏之后的十年大战中——当然，我们是在又一个十年之后再去回首——没有真正的胜利者或者失败者，换句话说，世嘉是胜而不胜，任天堂却是败而不败。实际上，任何胜利都不可能永久维持下去，整个行业是在生产、销售和消费者共同推动下向着未知的方向持续发展的。到了16位主机大战的末期，谁又能想到游戏业会有今天这样的繁荣呢？1994会计年度对于世嘉和任天堂来说都是阴暗的一年，日本经济徘徊于低谷，欧洲消费市场不景气，以及日元意想不到的升值。世嘉与1993年相比净利润骤然下降了58.9%，这还是世嘉在竞争中占优势的一年，可见比起大环境的急剧变迁，小小的胜利是多么微不足道，而且世嘉在日本又远远落后于任天堂90%的市场占有率，世嘉又凭什么继续与任天堂和索尼强大的品牌号召力相抗衡？

当然，一些对行业的特殊影响和一些突发事件过去以后，市场的竞争又会马上回归到正轨上来，还是要看一个企业的企业文化、核心竞争力、发展战略、营销策略等等因素，任何投机的行为都不会有长久的影响力。比如9·11对任天堂股价的影响，甚至世嘉宣布退出硬件市场，都无法改变一个游戏厂商在市场和玩家心目中的地位，这些在上文对两个公司股票的评价中已经说明了。有些世嘉的爱好者一直对世嘉抱有许多幻想，我身边的一些朋友也一直对我说，如果SQUARE加入土星的阵营会如何如何，从感情上来说虽然不是全部，但我对一些世嘉游戏也情有独钟，可是历史是没有如果的，历史只是一面镜子，让人感叹，让人借鉴。我相信如果当初SQUARE在犹豫的话，也是在任天堂和SCE之间犹豫，而恐怕也只有具有这种想法的玩家才能对世嘉大声嚷道：“胜也爱你，败也爱你！”

一些闲话，说过便罢，让我们继续进行深层次的思考。

思考一：什么样的企业制度影响了世嘉和任天堂？

日本人的模仿和适应能力是极强的，比如当初美国解散了“三井”、“住友”、“三菱”等日本大型家族势力之后，他们摇身一变后又堂而皇之地列席在财富五百强的名单之上。世嘉和任天堂是日本企业两种形式的极端，它们之间有竞争也有互相学习一起去适应世界市场的默契。（现在更是一起在开发游戏）

世嘉内部结构的混乱正是日美两种企业文化甚至人文及至游戏本身文化差别的体现，可惜在近十年的竞争与学习中，世嘉没能把这种矛盾转变成自身发展的动力。世嘉空有号称“震社之宝”的超一流制作人和在美国市场的文化优势，甚至还有空前伟大的发展蓝图，而且行之有效的战略也曾经将任天堂打得措手不及（不像之前的某些主机那样，任天堂连理都懒得理），却不能将之整合成一个有生命的集体。有人用热带雨林的生态系统比喻现代的国际性大企业，显然世嘉的这个系统里存在着很大的问题，比如市场部和开发部的错位，比如家用机部门在公司里的不合理地位，这也是一直让世嘉高层头疼的问题。这是内部的自身腐化还是外部的不明影响呢？

这个问题不着急回答，先让我们来看一个例子。上文论述了一些理论和事实结合的框架，请注意一下价格战这个部分。事实上，价格战现在在游戏厂商愈演愈烈的争霸中有着重要的地位，但是世嘉无论是当时和任天堂还是后来和索尼比起来都没有可能将价格战进行到底，为什么世嘉还是那么执着呢？因为世嘉曾在价格战上占了大便宜！现在业界流行的大折本卖硬件的始作俑者正是世嘉！世嘉为什么在1993年4月突然改产廉价版的MD2了呢？当年的第42期《福布斯》帮我们解开了



谜团。1990年，美国世嘉曾做出重大人事变革，公司起用了新的CEO——托马斯·克林斯克，而任用这位有经验的市场战略专家（他曾任某知名国际玩具公司的CEO）的主要目的相当明确，就是打击任天堂。他采用了大胆而果断的步骤使MD（美国叫"创世纪"）的价格降低了25%。到了1994年，美国世嘉的销售收入由1990年的2.8亿美元一举增长到10亿美元！诚然，这使世嘉取得了暂时性的胜利，但是一种固定的战术，尤其是这种恶性的价格战如果一直是战略指导的根本，世嘉最终的失败简直是一定的。世嘉完全依靠自己的经验是绝对不止在价格战一个方面吧。

所以，我们认为，世嘉悲剧的根源在于它还是一个年轻的混血儿，在一个刚刚发展起的市场上不仅缺乏经验，而且拒绝理性。世嘉20世纪90年代以后的战略，一言以蔽之，就是"不计成本"。

反过来说任天堂，之所以会和软件商闹到无可调和的地步，不仅是软件商为了维持自身地位不得不努力维持业界微妙的平衡，还跟日本企业特殊的法人股东制度有关。就感觉上说，日本这种封建家族关系比较浓厚的社会氛围应该个人持股多一些，但事实恰好相反，从战后的发展规律来看，法人股逐渐占了主导地位。不少日本企业的大股东都是法人股，不是美国那样个人资本占主导的企业，而且日本的法人股东不是像欧美的大型投资机构那样作为个人股东的代理参与交易，而是作为法人自己的财产占有股份。所以不少日本企业能够不受股东的影响而制订出长期的经营方针，就是企业中"个人股东不在"的直接结果。这种制度固然解决了劳资双方的矛盾，但是却强化了人与制度的矛盾，而由于日本本身民族的特点，在员工的努力下，又使不少企业由追求利润率过渡到了追求企业的成长。

好了，这与任天堂有什么关系呢？对，不是在说任天堂的股本结构和制度，而是第二方和第三方的软件商们！随着这几年媒体报道游戏业的新闻的增加，我们可以捕捉到的游戏公司的分分和和也越来越多，从最早耳闻到的世嘉与BANDAI，直到今年的SQUARE ENIX，世嘉与SAMMY、NAMCO的种种传闻，似乎这是大势所趋。但是，时光倒流十年又是怎样一番光景呢？我们推测，仅仅是推测，因为无论是现在还是当时，有太多的关联交易或者暗箱操作是我们无法得知的，任天堂当时不认为这些日本软件商们像欧美的软件商们那样需要入股来进行操控，任天堂的制度就是一条坚固的铁链，而且这些处在竞争态势的软件商不可能通过合作来背叛任天堂！但是，任天堂以为索尼还是世嘉那样级别的对手，这是它犯的另一个严重错误。在SCE的努力下，任天堂帝国彻底的崩溃了。及至今日，SQUARE ENIX之于SCE，BUNGIE（《光环》的制作者）之于微软，甚至原来的RARE之与任天堂，以及ALTUS、TAKARA、HUNDSON、KONAMI说不清的关系已经成为业界动荡的根源。所谓的股权，就是企业的一种终极所有权，像现在微软大量收购世嘉的股票（有法律规定，认购某个企业的股票到了一定的程度必须要公告），虽然没法禁止世嘉给任天堂和PS2开发游戏，但是可以保证世嘉绝对不会放弃Xbox。财大气粗就是这么个意思。

假如（这是自己抽自己嘴巴了，我刚刚说过，历史没有假如……）任天堂当初利用大量的资金（上文的财务报表中显示任式的资金利用率确实低下）以法人股大量入股这些公司，又会是什么样的情况呢？

思考二：游戏主机和软件的文化坐标如何定位？

希特勒曾把日本文明定位为月光文明，意思是有日尔曼民族像太阳一样的文明发出光芒，作为月亮的日本才有可能显出其身影。无论是明治时期还是军国主义统治的战争时期，以及战后日本的资本主义发展高潮，西方文化从没有一刻停止过对日本文化影响和改造。日美游戏发展出的两条不同的路线正是文化上平行进化的结果，但是现在"它们"需要消除这种差异。

世嘉游戏文化上秉承的思路是美式文化的激烈节奏，它在日本市场一贯的反映冷淡正代表了日本国民，也包括年轻一代对纯美国文化的一种抵触行为，作为文化产业的先锋，电子游戏大型制作厂商世嘉明明比谁都清楚这一点，可是它又能如何呢？世嘉游戏中像《VR战士》或者《樱大战》这类在日本乃至亚洲受欢迎的作品，又哪有半分美国文化的影子？（《莎木》是有的）我一直认为世嘉既然把自己的市场已经圈定了一个专一的范围，就应该全力在这一市场上和任天堂乃至后来的SCE周旋到底（要不干脆彻底放弃家用机或者硬件，现在世嘉折衷放弃了两者的交集），但是世嘉却遍地开花，还要抢先发展网络游戏，世嘉已经丧失了自己努力的方向。其实自打世嘉一开始在美国用运动类游戏和EA开战我就不看好世嘉，因为世嘉犯了自己最爱犯的错误，仅以一款软件的热销就草率地决定与运动游戏老厂EA对抗，像KONAMI这么有实力的公司多少年精益求精地缔造了一款几乎成为神话的足球游戏，还不能使EA的《FIFA》玩家们认可，世嘉又凭什么挑战EA多少年创出的精品"《NBA LIVE》系列"？更何况EA旗下的公司在制作冰球、棒球、橄榄球等运动游戏上有着多年的经验。果不其然，世嘉前一阵再次宣布利润预计下调。

比起任天堂从消费者特点和年龄的独特定位，世嘉用一种固执的看法将消费市场进行了人为的划分和错误的估计。1994年前后美国世嘉的杰出胜利未能给世嘉以彻底的警醒作用，反而把这个暂时的胜利作为开发新主机乃至全球范围继续展开新一轮大战的筹码，在与任天堂的激烈消耗战中，任天堂越来越注重自己的精品路线和儿童文化市场的共性，世嘉却让自己在街机和大型娱乐器材方面的优势消耗殆尽，甚至要同任天堂争夺掌机市场，造成了财务上巨大的浪费。世嘉已经完全背离了自身的文化优势，用全部的人力和财力去进行一场根本无法胜利的战争。

任天堂的文化定位也不是一开始就很清晰的，特别是它在霸主地位的时期。而且在这个问题上，荒川实与自己的岳父产生了从未有过的不小的矛盾。1994年，处在危机时刻的任天堂为了改变自己的形象，任命哈沃德·林肯伦为美国任天堂总经理，老山内坚持认为自己的女婿应该承担部分责任。1994年世嘉在美国的挑战性广告曾把任天堂的软件贬为"傻瓜的游戏"，任天堂并没有做出反应。山内称："他（指荒川实）允许世嘉把我们的游戏说成是孩子的玩具，这是一个严重的错误！"荒川实却说，1994年是任天堂从未出现过的销售最积极的一年，其他的因素影响了任天堂的赢利。大家可以看到，山内一直不满意许多玩家甚至任天堂的员工把自己的游戏定位在儿童市场，老山内的固执使任天堂的战略一直在出人意料地发展，至少当时是这样的。即便是现在的NGC也一直要摆脱"儿童的玩具"这种观念的束缚。（最近奋战《真·三国无双3》，才明白老山内提出的收集、育成和交换是游戏本质乐趣的原因）

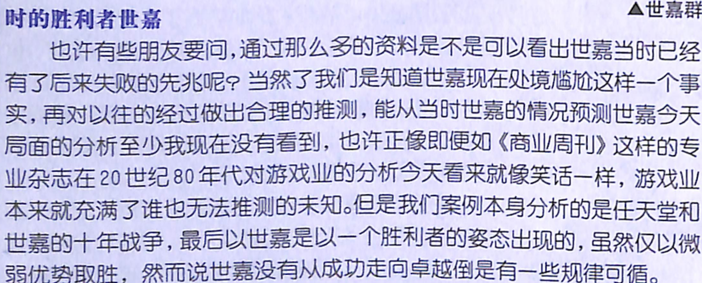

▲大名鼎鼎的山内溥。

我们的结论是无论世嘉、任天堂还是后来的SCE甚至微软，作为硬件商，总是希望自己制作的游戏软件能够在所有市场上有着优秀的成绩，而且希望自己的游戏成为软件商的榜样。所以，可以不计成本的大规模投入，甚至销量也是其次的追求，缔造硬件本身全球性的统一文化影响才是它们一贯努力的目标。（想想SCE的《龙骑士传说》吧）所以实质上在拉近全球游戏的影响和进化方面，家用主机上由硬件商自己开发的许多游戏，索尼克也罢，马里奥也好，甚至

微软强硬收购BUNGIE打造出的《光环》，目的都非常明确，就是使自己的硬件格式能够在全球范围整合出一个共同的文化范畴。游戏主机是什么？根本上就是一个硬件标准格式，硬件商本身的竞争实际上就是在统一的游戏规则下，看谁的表演更精彩谁的节目收视率更高。所以说大家都希望自己的节目更加大众化，这样才能吸引更多的人来看，世嘉当然希望坐在电视前的不是那些固定的观众，而任天堂也不愿看到自己苦心经营的电视台成了儿童频道。


▲世嘉群英会。

思考三：成功与卓越的分界线——暂时的胜利者世嘉



也许有些朋友要问，通过那么多的资料是不是可以看出世嘉当时已经有了后来失败的先兆呢？当然了我们是知道世嘉现在处境尴尬这样一个事实，再对以往的经过做出合理的推测，能从当时世嘉的情况预测世嘉今天局面的分析至少我现在没有看到，也许正像即便如《商业周刊》这样的专业杂志在20世纪80年代对游戏业的分析今天看来就像笑话一样，游戏业本来就充满了谁也无法推测的未知。但是我们案例本身分析的是任天堂和世嘉的十年战争，最后以世嘉是以一个胜利者的姿态出现的，虽然仅以微弱优势取胜，然而说世嘉没有从成功走向卓越倒是有一些规律可循。

对于任何人来说，失败可以是成功之母，但失败未必一定是成功之母，我觉得对于世嘉尤其是这样。因为大多数情况下，对于激烈的市场竞争来说，屡败屡战的勇气固然可佳，但结果却只能是屡战屡败。为什么呢？因为世嘉没能认真分析自己失败的原因，并且只要取得了一丝一毫的胜利，就把制胜的经验当成放之四海皆可的准则。对于经营一种新兴文化的娱乐公司来说，经验就是靠不住的，就像任天堂不断在根据市场调整自己的战略一样，要知道，经验只是知识的累积，只有理性才是真理的裁判！

"世嘉人"（我很早就想用这个名词了）喜欢孤芳自赏，反映在游戏是对主流中的非主流的执着追求，反映在经营上是营销网络的不健全，甚至将之交与他人，反映在公司内部则是不能很好地进行合作，甚至派系林立，导致公司内部的资源无法共享。（现在想世嘉子会社化虽然无奈，但也许是惟一的活路。）不要以为"酒香就不怕巷子深"，商品社会绝对不容世嘉多问几个"为什么"，也许世嘉会反省，但时间不会像苦苦等待的世嘉迷一样等着世嘉，投资者、员工、销售和供应商更不会等。任天堂在娱乐器械上经过多少次的探索才推出的FC？SONY的第一次失误还是在上个世纪50年代推出当时先进的磁带录音机时遇到的（那时还不叫SONY，公司名为TTK），满怀希望的盛田昭夫得到的结果是：社会上根本没有人需要这个玩意！如果我们真的相信世嘉，也只能说游戏业发展的速度远远超过了世嘉公司成长的速度，无论是罗森时代还是中山时代，甚至"本田王子"入交昭一郎都没能跟上这个速度。

日本企业战后的救世主管理学大师戴明所提出的"全面质量管理"一直也是任天堂的行为准则，而世嘉呢？它一直被过多的所有权变迁折磨着，就像一块烫手的山芋，被传来传去。另一名世界著名的管理学大师彼德·杜鲁克曾指出："公司完成一两宗兼并之类的产权交易所获得的成就感远远比新产品抢占市场要大得多。"世嘉多次的产权变更恐怕无论给普通职工还是管理层，甚至游戏制作大师们的不良影响都是很大的，铃木裕就曾多次指责世嘉高层发售他制作的游戏不与他打招呼。而这些在任天堂内部简直是不可想象的。研究企业寿命的著名学者吉姆·柯林斯在他2001年的著作《从优秀到卓越》中明确地说明："优秀是卓越的大敌，因为优秀所以难以卓越。"他通过长时间的研究，发现那些发起变革、推行激动人心的变革和翻天覆地的重组的公司，几乎注定不能完成从优秀到卓越的飞跃。在这一过程中，根本没有单一明确的行动、宏伟的计划和一劳永逸的创新，也绝对不存在侥幸的突破或从天而降的奇迹。而从优秀到卓越的首要任务，是创造一个员工有无数被倾听机会的文化氛围，相反，技术并不是引发转变的主要工具，而是成功或者失败的加速器。非常遗憾，在本文的许多理论框架下，除了原始的财务报表分析，世嘉都扮演了一个典型的从暂时的小成功走向最终的大失败的角色，虽然我们不是有意这样分析的。

再有，我们一直强调世嘉是一家美式风格的日本公司，这是不无道理的。日本企业盛行的是"终身雇佣"制度，你把你自己交给了一个公司，公司在你一生就不会亏待你，你会慢慢地享受到越来越多的好处，前提是你不离开这个公司。但是在美国企业，员工跳槽现象是比较严重的，甚至管理人员的流动在不少公司也是很正常的。远的不说，近的就说《莎木2》在制作时主要制作人员离职的情况就让"阿裕"头痛不已，再看制作《三国无双》的ω－FORCE里，又有多少是原来世嘉的骨干？SQUARE是没钱才逼走了好几个制作组，但是世嘉的人才却是那么轻易地就流失掉了。说实话，世嘉现在各个子公司中的成员如何分担各自的工作范围并积极主动地去寻找工作是世嘉根本无法控制的。我们有理由相信，香山哲心中早已有了对世嘉未来的蓝图，且不提是否能实现，只是不知道它与那许多"世嘉人"心中美好的未来有几分相似……难道说微软收购世嘉股票就是先兆吗？

思考四：游戏厂商的核心竞争力是什么？

这个问题显然不是一两句话能说得清楚的，游戏公司可以有战略，可以使自己的成长与获利并重，也可以遵循相对保守的财务政策，有一个好的战略的第一步是要有一个正确的目标（right goal）。对于资金并不宽裕的软硬件开发公司，主要的目标应该有投资就要有回收（投资报酬率——ROI，造成日本现在经济下滑的悲剧原因就是缺乏回收政策，许多日本公司只注重企业成长或市场占有，有专家认为这是非常不明智的目标选择）。比如世嘉，用家用机的硬件进行价格战根本没有什么实际意义，而任天堂却很明白什么能让自己赚钱。这并不是说谁更高尚谁就比较实际，应该明白企业的存在不是为了赚钱，企业获取合理的较高利润是为了更好地存在和发展，通过纳税回报社会，通过提供更优秀的产品和服务回报消费者。

要想培养在这样一个产业中获得竞争优势的能力，游戏公司应该随时问自己：我们的顾客最喜欢我们哪一点？我们靠哪一种游戏赚钱最多？我本人一直觉得，世嘉与任天堂在把握市场上有差别的最主要原因，也是目前许多王牌游戏厂商面临的一个被忽视的问题——他们不了解自己的顾客，也就没法对整个游戏业的竞争环境保持敏锐的反应。每一个玩家都是活生生的人，不是组织、团体或者公司，不要拿他们当成愚弄的对象，更不要试图去改变他们！世嘉之所以在20世纪90年代初能压倒任天堂，本质在于一连串成功的企业战略，而且战略本身是针对任天堂的，又具有独创性，现在的"世嘉人"也是在那个时期逐渐形成的。后来的世嘉已经丧失了拓广市场的能力，甚至做出要改变自己风格的决定却无法实践！除了个别的世嘉本身把之当成救命稻草的游戏，世嘉的游戏可以说是被一般消费者所摈弃的艺术品。

最终，我们经过讨论得到的结论是：游戏公司作为商品社会，一种特殊文化的缔造者，其核心竞争力是塑造一种统一的广域文化，特别是硬件商对于硬件本身的文化定位，使其在公司内部形成一种统一的企业文化，大家作为同种文化的缔造者，应该互相承认人的潜力、自尊和价值；在营销上通过文化特色明显的广告宣传，健全产品在不同地域范围的营销网络，与销售商保持良好而密切的关系，使他们成为文化的传播者；在与用户的沟通上，要使自己的文化缓慢而持久地在尽量广的范围内形成一种潜移默化的影响，乃至全球范围内的文化风暴；而在企业战略上要奉行成长与获利并重的原则，对自己所确定的目标市场坚定、执著地不懈追求，这

样整个企业可以和销售者、供应商以及消费者形成一个完整的有生命的整体，从而获得持久的生命力和生产力的美德。

七 一些补充资料和说明

1.关于《致命格斗3》引起的风波

文中曾经提及这是一个非常血腥和暴力的美国游戏，在当时，也就是1994年左右引起了很大的风波。任天堂曾经要求原公司也是自己的重要合作伙伴ACCLAIM（今年E3这个公司也有出色的表现）删除游戏中有争议和引起某些玩家反感的画面，包括：砍掉人物的脑袋，被钉子刺穿，甚至人的脊椎骨被从身体里抽出来；而世嘉却发行了游戏的完整版。当时美国任天堂的高级副总裁哈沃德·林肯伦（后来出任董事长）曾经信誓旦旦地声明："尽管我们被不少玩家和同行中的人批评，但我们仍将坚持我们负责任的哲学，保证我们的游戏不会引起孩子们父母的反对。"而且这话还是他在美国立法委员会听证会上的发言，但是面对一大堆来自用户的愤怒的信件，任天堂在1994年夏天改变了自己的态度，最终还是推出了这个游戏的完整版本。这可以说是美国国内第一次大范围地关注游戏暴力问题的事件，结果却以任天堂的妥协而告终。

实际上任天堂从他踏入美国的那一刻起，就奉行的质量封条内容是十分严格的，包括：没有性内容或者暗示；没有性语言和性描写；没有随意的、无缘无故或者泛滥的暴力；没有展示死亡的图象；没有家庭暴力或者辱骂；在体育游戏中没有过分对抗；没有道德、种族、信仰和性方面的常规问题；没有亵渎或者猥亵的语言和动作；没有潜意识的政治信息或者公开的政治言论；不使用毒品、酒精和香烟（！）。但是在1994年以后这是不是成了一纸空文呢？请大家自己思考吧。

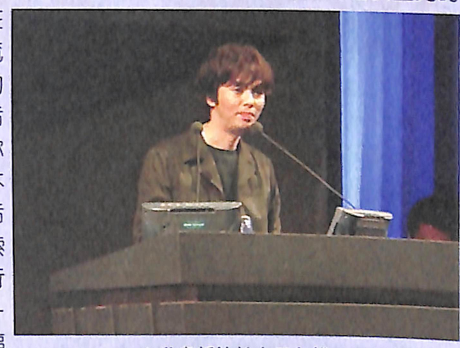
而世嘉当时推行的评级系统是：GAF——对一般顾客，MA-13——对13岁以上的成熟顾客，MA-17——17岁以上使用。当然后来通用的EPRS分级系统就更加严格了。这对比日后土星上限制级游戏的泛滥，主机的文化层次分水岭就立刻显现出来了。（记得前年E3上有个什么变态公司为自己在Xbox上开发的色情游戏做宣传，公然找了一堆脱衣舞女郎作秀，更宣称在他们眼里Xbox就是"SEX BOX"！）

2.关于任天堂、索尼和飞利浦的关系

文中提到1996年飞利浦曾经还在美国游戏市场占有3%的分额。大家记得任天堂当初为什么和索尼翻脸的吗？是因为SFC所谓的CD系统，后来任天堂更换的合作者正是飞利浦电子公司。实际上，CD唱片正是索尼和飞利浦合作开发的产品，自从索尼1984年推出世界上第一台CD机后，接着在1987年并购美国最大的唱片公司CBS，使CD取代了老式唱片，直到收购哥伦比亚，SONY也和自己的CD唱片一起走向了全球。索尼对软件的重视和营销渠道的建立正是从那时开始的。

SFC之所以有了当时先进的功能，正是使用了索尼的配件。索尼利用自己对CD-ROM技术的熟悉，希望通过完全与SFC相容的机种进入游戏业。最早计划研制SFC-CD机的是美国索尼公司，在索尼内部的技术发布会上，大贺典雄对这种玩具式的东西根本不感兴趣。1990年任天堂与索尼签约，条件是同意索尼销售一体的成型机种。但是，敏感的荒川实和老山内都逐渐感到了危机，索尼要求拥有CD-ROM主机的全部自主知识产权，而任天堂只能收取一部分销售费用，这对于任天堂是非常危险的。由于SFC的技术完全是依靠索尼的，而且面对NEC和世嘉的CD-ROM游戏主机（16位主机上的扩展）计划，任天堂必须找到一家有实力的硬件方面的合作者，而CD技术的另一个拥有者，也是当初索尼的合作者——荷兰飞利浦公司就成了任天堂不二的选择。

飞利浦公司成立于1891年，是欧洲最大的家用电子制造公司，它不但生产半导体和个人电脑，甚至还是世界灯泡业的领导者。（我们家的灯泡、我的手机以及剃须刀都是飞利浦的产品）飞利浦公司就向任天堂推荐自己制造的CD－Ⅰ，这个主机曾大量投放欧美市场，像最简单的VCD机，可以播放电影、音乐CD和运行游戏光盘，市场定位并不很明确。飞利浦与美国任天堂达成的共识是任天堂允许飞利浦自己开发的CD使用在FC上，但是任天堂必须能维持现状来管理软件厂商，飞利浦协助任天堂开发，并以OEM的方式生产。（"OEM"俗称贴牌生产，就是在生产别人产品的空余的时间利用相同的生产线制造自己的产品，并且贴上自己的商标，反之当然也可以成立。国内有不少公司是通过OEM来降低成本的，格兰仕是最典型的例子。）当时山内社长签约时并没有对外声张，后来在1991年的芝加哥家电展览会时，任天堂与飞利浦的发表会就在索尼发表之后的第二天举行，任天堂称自己与飞利浦的合作并不影响与索尼的合作。之后就是大规模的口水战和索尼自己的暗中检讨与行动。但是，此一时，彼一时，塞翁失马，焉知福祸？飞利浦的CD－Ⅰ主机在1996年的美国市场软硬件综合销售额达顶峰之后，就再也没有什么太大的作为，而1996年之后随着N64与PS在美国市场的争霸，飞利浦与它们的恩恩怨怨也不了了之了。（有人对中国是最大的制造基地的说法很欣赏，比如我们出口的DVD机有价格优势，其实现在DVD是索尼等几个公司的专利，我们的公司每销售一台机器还要付几十美元的专利税，苦水只能自己往肚子里倒，这叫"技术壁垒"，缺乏自主知识产权的后果就是这样。）



▲世嘉新社长小口久雄。

3.关于本文

首先十分感谢能够耐心看到这里的朋友，一家之言，未必真的有什么实际意义。本来这个是我们商学院企业战略课上的一个案例分析，我们通过参考斯通的论文提出了自己的看法和观点，当然作为一个游戏玩家，一些游戏方面的浅薄见识能和自己的专业学习有了极大的联系，是一件高兴至极的事情。原来的案例分析一共包括两部分，不但有任天堂和世嘉的十年战争，还包含了电子游戏行业发展的概况分析，我们去掉了那个部分，而且删减了一些专业的财务分析并增加了对后续事件的思考，也希望能够引起朋友们的共鸣。我们也查阅了不少的相关资料，希望能对案例分析有所帮助。

现在呈现在朋友们面前的是我罗某人利用"非典"假期在家整理出来的资料，基本保持了整个案例分析的原貌，但是错误是再所难免，欢迎朋友们来探讨和指正。最后要说的是，我认为世嘉在中国市场失败的关键原因并不是价格问题，还是它营销渠道的毛病。另外，从确定的消息渠道得知三上真司却曾有过上海之行，而最近SCE的某位副总又把北京的鼓楼大街转了个遍，且让我们来看看日后索尼如何打中国大陆的市场战吧。

参考书目：

书名	作者	出版社	年份
《战略管理》	（美）汤姆森·斯迪克兰德	机械工业出版社	2001
《柔道战略》	（美）大卫·B·尤费、玛丽·夸克	出版社不详	
《组织行为学》第七版	（美）斯蒂芬·P·罗宾斯	中国人民大学出版社	1999
《企业的灵魂》	（美）比尔·波拉德	中共中央党校出版社	1999
《日本式生产方式的国际转移》	（日）安保哲夫、坂垣博等	中国人民大学出版社	1999
《日本学研究》	中国人民大学外语系／日本九州产业大学国际文化学部	中国人民大学出版社	2001
《何谓日本》	（日）梅棹忠夫	百花文艺出版社	2001
《从优秀到卓越》	（美）吉姆·柯林斯	中信出版社	2002
《为什么会失败》	王云立、丰雷	社会科学文献出版社	1998

大凡接触过日本战国类游戏的玩家一定会对真田一族留下深刻印象，在那个年代中可谓英才豪杰辈出，然而像真田家三代都在游戏中拥有极高个人能力指数的绝无仅有。日本是一个封闭而狭小的岛国，战国时期数十家大名的互相攻伐犹如囚笼中困兽相斗般残忍，每个人都为了生存而费劲心机，真田一族的兴衰史便是当时的最佳写照…

无常花 真田军武记

文：DARKBABY

天文八年初秋的某个黄昏时分（公元1538年），数十骑武士装束的人从南信浓的草原上飞驰向东，及至岔路口一行人忽然止住了马蹄，其中为首的一个高瘦青年纵身跃下马来，走到路边折取了一枝不知名的蓝色野花揣入怀中，随即众人便策马消失在渐已深沉的暮色中…

壹 幸隆

真田家源于日本源平时代的武士名门海野氏，海野一族世代居于信浓地方有着众多的支系，真田幸隆乃海野家十九代当主栋纲的次子，因定居于小县郡真田乡而得名。时逢战国动乱，甲斐地方的大名武田信虎与信浓当地的豪族村上义清为了争夺南信浓的控制权展开了多次大规模的战争，村上义清为肃清武田家渗透进信浓的势力对支持武田的一些家族发动了攻势，真田幸隆本家的长兄海野信义战败后身亡族灭，面对着村上氏日益紧迫的威胁，幸隆不得不率众出奔上野。上野地方也同样战乱频仍，相模北条家和越后上杉家这两股势力展开了时进时退的拉锯战，真田一族过着颠沛流离的放浪生活，最终寄身于箕轮城主长野业正门下，幸隆时年28岁。





长野业正乃日本平安朝时期著名文人在原业平末裔，从属于关东管领上杉宪政的谱代老臣，在上杉被北条家击败逃往越后投奔长尾景虎（上杉谦信）后却能够保住箕轮这座孤城丝毫不失。真田幸隆在箕轮城困居了五六年之久，他每日都抱着家传宝刀正宗登上城楼长时间枯坐西望，而或招聚族人引酒狂歌，当地人都把幸隆戏称为“望乡之男”。天文十三年，真田幸隆终于结束了流亡的生涯，是时甲斐大名武田信玄正锐意进取、四方召集人材，重臣板垣信形进谏道：“真田幸隆在南信浓素有人望，数年前因村上家压迫而出奔他方，如果能引入此公对未来进取必有莫大助益！”武田信玄久有攻略信浓的雄心，于是他亲书将真田幸隆招入了麾下。经过幸隆的四处奔走游说，南信浓地方的大小豪族逐渐倒向了武田家，势穷力竭的村上义清不得不弃城北逃越后。真田幸隆死于天正二年五月（公元1574年），历仕武田家达30年，其间参加大小战役无数，身被刀枪矢炮创伤共计三十五处之多，所负伤口无一在背后，人皆赞为“信浓弹正”！ 幸隆39岁时与武田信玄同时剃度入道，戒名为一德斋。

贰 昌幸

真田幸隆共有四子，长子源太左卫门信纲、次子兵部少辅昌辉、三子源五郎昌幸、末子市左卫门信尹，此四人均以勇武谋略名扬天下。信纲与昌辉战死于长条合战，隐岐守信尹后来成为德川家领地四千石的旗本，安房守昌幸是其中最出色的一人。真田昌幸幼年时便才气绝伦，可背诵大半部《白乐山诗选》，其剑术也得自父亲幸隆亲传而造诣颇高，更因其举止品貌出众被武田信玄选为随侍六人众之一。昌幸平素沉静寡言，言则必中，往往与信玄心中所谋相合，所以当甲斐名门武藤氏绝嗣后，信玄特赐其改名武藤喜兵卫尉以继承家业，长条合战后武田胜赖又命昌幸恢复真田本姓，继承了真田家在南信浓约六万石领地，当时昌幸29岁。



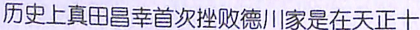
天正十年（公元1582年），织田信长联合德川、北条对武田发动了最终攻势，由于多年战争疲敝使得武田领内军心民心尽皆离反，连武田信玄的女婿木曾义昌也归降了织田家。武田胜赖领数千兵马退守新府城，军议会议上众人对业已糜烂的局势一筹莫展，真田昌幸向胜赖献策道：“末将领有的上野岩匮城土地肥沃且有天险屏障，储藏了可供麾下兵马五六千人约三年所用的粮草，周围又有许多武田旧部可以遥相呼应，主公若前往暂时隐匿，早晚总有恢复旧领的时机！”胜赖听后顿时一改往日愁容，吩咐昌幸立即前往筹备，昌幸连夜携带妻儿等族人动身前往上野。对于此番进言日本史书众说不一，《武田三代军记》只字未提而《甲斐动乱记》等书却多有长篇累牍的记述，直到1985年日本史学家在整理金泽文库时发现了真田昌幸当时写给幼弟左卫门信尹、从弟矢泽赖纲等的有关信简，上有主君将来，速派人手接应等文字，从而充分佐证了这段史实。鬼使神差的是武田胜赖在昌幸走后很快推翻了原来的决定，岩殿城主小山田信茂也力请胜赖前往暂避，心中犹豫的胜赖询问周围亲信，宠臣长坂钓闲道：“真田家不过是幸隆以来三代归属的家臣，小山田家世代侍奉武田一族，其可信程度不问自知。”在旁的武田道遥轩等也随身附和，于是胜赖决定赴岩殿城投奔小山田信茂。



三月三日，数十里外都可以望见新府城的冲天大火，武田胜赖率残党七百人前往岩殿城，沿途财物器具狼藉丢弃，悲惨之状无以言述。小山田信茂派遣来迎候的使者抢走了作为人质的老母后趁夜色逃走，次日小山田派兵马拦住了前路，后面尾追的织田军队也已十分逼近，武田家残兵顿时一轰而散，其中也包括了曾经质疑过真田昌幸的长坂钓闲等人。胜赖、长子信胜、夫人北条氏等武士四十一人、女眷五十人全部在天目山山谷中剖腹自尽，天下闻名的甲斐武田家自此消亡。一直忙于防守事宜的真田昌幸闻报后仰天长叹，他不得不为瞬息万变的形势作出决断，在现存于日本某国立博物馆的一封昌幸致相模北条家的通好书信，落款时间距离武田灭亡之日不过十天，这也足以证明其人应变之迅速。在织田军占领甲斐信浓期间，对旧武田余党进行了残酷镇压，真田昌幸则不动声色地隐居在岩贵山城中，一边暗自招聚武田旧部待机而作，当本能寺事变发生时（公元1584年6月2日织田信长于京都本能寺被叛变的将领明智光秀杀害），真田已经招集了数千名精锐人马，众人都视其为当然的原武田领继承人。织田势力撤退后，旧武田领成为了北条、德川、上杉等大势力觊觎的目标，面对复杂的局势，真田昌幸再次施展其过人的才智游走于三大势力之间，短短六个半月间他先降北条后归上杉，再从北条，最后托庇于德川家康门下，虽然行为反复无常，但这却是乱世英雄必不可缺的生存之道。



历史上真田昌幸首次挫败德川家是在天正十



本栏目文章内容只代表作者个人观点，本刊不一定赞同。

三年八月（公元1587年），先前的天正十一年德川军与北条军在甲斐对阵，北条方的兵力数倍于德川，凭借德川家康的智略两军才勉强保持着均势，真田昌幸引兵从后截断了北条家的粮道，北条军不得不退出了甲斐地方。德川家康为全力对抗丰臣秀吉，与北条家缔结了同盟和议，协议将家康的女儿督姬许配北条氏直，同时上野地方划归北条家所有，德川家则支配甲斐和信浓。一纸和议便使得真田昌幸苦心经营多年的领地顿时化为乌有，昌幸接连上书请求都被严辞拒绝，同年北条家一万大军来攻，被真田昌幸严密防守击退。天正十三年，德川家康请求北条家援军共同对抗丰臣秀吉，北条以领土协议未能履行而拒绝，于是家康亲书向真田昌幸发出最后通牒，限令立即让出领地迁移别处，昌幸答以祖宗世代传承的故土不忍割舍，同时返还了当年致德川家的效忠书柬，他派遣使者急驰越后致书上杉景胜，声言当年迫于形势而背弃后时常心感愧悔，如今穷途之时不得不乞援于故主，如果发兵来救当以嫡子真田幸村（信繁）为人质等云云，虽然越后在迭遭动乱后已呈强弩之末，但当主上杉景胜仍不改其父上杉谦信公（实则为叔父）急公好义的秉性，慨然应允派遣援军相助。



上杉援军六千人和德川讨伐军一万三千人在八月间先后到达真田昌幸的居城上野上田城，指挥德川军的是大久保忠世、鸟居元忠、平岩亲吉等三个久经沙场的老将，德川军首先向上田城派遣了使者，使者向真田昌幸陈述了德川家康对违抗指令的极端震怒，劝告他立即献出领地并重新递交效忠誓书，否则难免遭遇灭族大祸。真田昌幸亲自接见了使者，执礼非常谦恭："在下生于田舍素来欠缺礼数，今对往日失礼之处深自悔惧，上方宽仁赦免实令人感激涕零…"他命从弟海野三郎右卫门随使者同赴德川军营，陈述答应献城之意并请求宽限三日让城中进行扫除清理，大久保忠世等人欣然应诺。三日后使者又至："承贵方盛意三日内已将城中洒扫干净，然而现时城中有众多家人因不愿离乡他去而哭泣争闹不休，安房守对此正焦虑万分，还望再宽限三日！"德川家诸将闻此惨状心中不忍，他们也深知被迫离别故土对于武士所意味的巨大苦痛，于是再次答应了请求。



宽限期的第二日傍晚起，天上堆积起大量雨云，直至次日白昼也依旧伸手不见五指，阵阵雷鸣声从远处赤城山的峡谷中传来，这就是信浓上野一带都有的天候现象"峡霎"，午后从山谷中涌出的洪水使得上田城前午曲川的水位急速升高。从城中驰出数骑直到德川军营门前，马上骑士齐声高叫："德川家将士听者！我真田家主从上下已然对天明誓，决不舍弃故土寸毫，惟愿一战而与城共存亡。"

"可憎啊！老贼真田……"

大久保忠世等德川将士怒不可遏，随即整备军势向上田城进攻。战端初开时真田军百余人率先由城下町突出用铁炮乱射（注：日本战国时铁炮为老式火绳枪的统称），狂怒的德川军蜂拥向前，真田军稍一接战便狼狈逃进城中，德川军很轻易夺取城下町直捣城门。真田昌幸亲率数百赤甲兵出战，交锋不久便又四散溃逃，德川军大笑："所谓武田旧部，原来如此不堪一击。"

大手门迅速被攻占，城中沿途之上刀、护腕、马具以及工艺精美的绸缎织物等满地丢弃，德川军的足轻步兵见状立即放下兵器拾取往往数人争夺一件器物，场面混乱不堪，真田方隐蔽于竹篱后发射铁炮，顿时击毙德川足轻达上千人。此时德川军数千军马簇拥在城中本丸和二之丸间的通路一筹莫展，有人提议用火攻计破城，大久保忠世考虑到军队目前云集城中，一旦火起有可能玉石俱焚便没有采纳这个建议。两军僵持到黄昏，昌幸次子幸村已经暗中调遣忍者埋伏于二之丸附近的屋檐上，真田昌幸也亲自为众武士分发干粮汤水以激励士气。天尽黑时，幸村马上持刀大呼："今日此战，惟取敌首级以扬我武家威名之时！"将士等闻言士气大振，幸村领军当先从二之丸开城杀出，以锥形阵突入德川阵中，匿伏多时的忍者也纷纷由屋上跃下，一时间真田家将士在德川军中纵横来去如若无人之境，年前在小牧山城击败丰臣秀吉军后自命"日本第一军团"的德川军狼狈万状，由于众多军兵拥挤在狭窄的巷道中，将令根本无法传达而进退失度。真田昌幸在二之丸城头挥舞灯火与旗帜，镇守北半里山中户石城的长子源三郎信之等引五百名健卒杀入城中截断德川军归路，守御本丸的上杉援军也顺势发动了总攻击…斯役德川军死伤数千人，其中有名将校约三百五十余人，德川家康本想提师亲来讨伐，因闻上杉景胜也将赶来故暂时按兵不动。在德川军攻击同时，北条家企图乘虚袭取上田临近的沼田城，被真田昌幸预先埋伏的疑兵吓退。



上田合战数日后，真田幸村作为人质前往越后，深得上杉景胜喜爱而被赐予信浓屋代郡一千贯领地，然而真田昌幸深知上杉家绝非德川的对手，目前局面并非长久之计，放眼偌大日本可制衡德川者惟有大阪的丰臣家。昌幸拜访了暂居上田城的幸若舞名家春松向他表达了归附丰臣的心愿，春松进京后向秀吉禀报了情由并添油加醋地吹嘘了上田合战的经过，秀吉等人大感快慰。该年十一月真田昌幸应丰臣秀吉之召携长子信之进京陛见，秀吉充分施展其善于笼络英雄的手腕，以破格的规格隆重接待了真田父子并赠送了名刀一柄。对如此优遇真田昌幸感激涕零，传说以后蛰居高野山时他在莲花定院供奉秀吉画像，日夕朝拜直至病故。不久后丰臣与德川结盟，真田昌幸又凭借其机智让长子信之迎娶德川家康养女小松（本多忠胜之女），次子幸村又与秀吉的宠臣大谷刑部吉继之女联姻，于是真田家逐渐跃升为领地十万石以上的大名。

转眼间到了庆长五年九月（1600年），无形之手再次将真田一族投入命运的旋涡中。丰臣秀吉亡后日本政局一直波澜起伏，实力派的五大老首席德川家康逐渐掌握了主动权，为了引诱政敌石田三成率先发难，他于当年夏末带领诸大名东行讨伐会津藩的上杉景胜，真田昌幸父子也随行出征。虽然身在关东，德川家康以及黑田长政，细川忠兴等一些处在政权斗争核心的人物都密切关注着京阪一带石田三成等人的行动，实际上石田的举兵早在他们预料之中。然而对于真田昌幸这样一个僻居山野的小大名而言，他根本没有能力对微妙的时局做出准确的判断。

回军途中，真田昌幸在上野的天明宿接见了石田三成的密使，石田敦促他举兵响应并许诺事成后将当年武田家的甲斐和信浓两国作为真田家世代封地，昌幸以"兹事攸关国家大局，不可轻易承诺"为理由暂时安顿了密使。是夜，真田昌幸独自在庭中徘徊沉思，甲信两国五十万石的领地固然是多年宿愿，但他更多筹算的是朝中的势力划分，过去与德川家的旧怨以及次子幸村的岳父大谷刑部系石田派骨干等缘故，一旦德川派成功必然对真田家造成灭顶之灾。更重要的一点是：真田昌幸一直将丰臣秀吉视为才智凌驾武田信玄之上的英主而久存膜拜之心，对德川家康的粗犷横蛮常怀鄙夷，他把响应石田视为报效丰臣家的



本栏目文章内容只代表作者个人观点，本刊不一定赞同。



最佳机缘。所谓领地的承诺在当时而言不过是一张没有凭据的空头支票，昌幸暗自发誓："我会凭借自己的智谋使之顺利兑现！"送走石田信使后真田父子在密室进行协商，信之在看过石田来书后说："石田假托匡扶丰臣家之名妄动刀兵，我一族贸然相从与义与利皆不可行，内府（德川家康）与真田家有姻亲之情，其因缘亦远非石田可比。"史书对真田父子三人的会谈有两种截然不同的描述，前者称信之与幸村兄弟俩展开了激烈论争并最终两方决裂，后者有称真田昌幸为求万全而将二子分属东西两军，从人之常情考量似乎前一种记述更为可信。

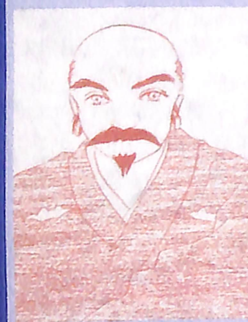
父子三人在沼田城城下挥泪分别，真田信之从此紧闭城门不出，昌幸与幸村则积极准备抵御德川军的进攻。九月三日德川秀忠率本部精锐三万八千人沿中山道开来，在真田父子麾下两千五百人的严密防守下难以前进半步，七日后秀忠不得不下令全军绕道折向北行，迁延时日使得这支生力军没有能赶上关原决战，德川家康对此非常恼怒，事后竟不愿会见秀忠。真田昌幸因此一战而天下闻名，但所有的功绩却因为石田三成所率西军主力在关原的溃灭而化为了泡影。德川家康父子对真田昌幸恨入骨髓，必欲诛之后快，经过真田信之和本多忠胜等人多方奔走苦谏才勉强收回成名，真田昌幸被剥夺领地流放高野山蛰居。



流放高野山后，真田昌幸在莲花定院闲居参禅，幸村于九度山村自耕自食，信之曾数度来信问候并接济钱粮，十年后昌幸体力逐渐不支，迁居九度山与幸村一家相依为命。某日信之在江户忽然接到父亲手书："去年病发以来日渐沉重，自觉将不久于世，惟一所望能再次纵马驰骋…死亦无憾矣！"昌幸过去的坐骑白芦毛五年前已然老死，信之重金搜购得与之风骨相近名马一匹急送往高野山，昌幸虽然病入膏肓，但依旧挣扎穿起全副盔甲在院落中骑马缓行，遥想起数十年的坎坷征战经历不禁老泪横流…

真田昌幸死于庆长十六年六月四日（1611年），行年六十八岁，法名龙华院殿一翁闲雪。昌幸一生中曾两度以寡击众力挫德川大军，足以当得"智将"美誉，然因行事反复无常而受到一些史家的诟病，但如果我们站在当时的历史环境思考问题，又不得不钦佩其行事机敏果敢。《武家名誉录》中记载的真田昌幸临死前对幸村的遗策颇能证明其人的预见力，他预测德川与丰臣两家三五年内必然将展开决战，丰臣家如果要取得主动权决不可据孤城自守，应当派遣多支小股部队迂回后方烧毁德川军粮草和交通要道的桥梁，一旦德川军粮尽兵退则必生内乱，此时丰臣便可轻易传檄以定天下。昌幸又感叹道："此计须通筹谋划，大阪方若无见识过人者恐难付诸实现…"

叁 幸村



真田幸村乃昌幸次子，其母菊亭内大臣晴季之女，永禄九年生（1566年），幼名弁丸，成年后称左卫门佐，在正史中皆称其为信繁而所谓"幸村"则只字未见，但因日本民间口耳相传故至今以讹传讹。真田昌幸膝下四子中惟幸村最得其心，幸村曾随之身历百战而屡建奇功，关原战后父子又一同隐居于大和高野山中，庆长十六年昌幸病故后幸村一家依然在九度山村过着平静的耕作生活。庆长十九年日本东西两大势力的激烈冲突再次把他推到了历史舞台的中心。

大阪丰臣家的重臣大野治长来到九度山，以丰臣秀赖名义招募真田幸村出阵参战，许诺日后恩赏五十万石的领地。爵禄领地的诱惑对于幸村已然非常淡漠，他自忖年纪临近半百，两鬓华发渐生，若不出山效命难免将与草木同朽，于是他慨然应诺赴大阪拜见丰臣秀赖。

某日，大阪城下大野治长府忽然来了一位身材瘦小的山伏（日本对游方僧人的称呼）声言应邀前来为主人祈祷，被告知主人上城奏事后山伏便默坐于廊下静侯。大野府内十多个青年侍卫闲来无事，相互比试炫耀所携佩刀，其中一人见山伏也身携佩刀便请他取来观赏，山伏笑答曰："山野粗物安得入诸位贵人法眼。"在众人力邀下他勉强取出所携大小双刀。侍卫接刀后观其刀鞘已觉迥非凡品，刀出鞘后只见其锋刃犹如一泓秋水般清澈如洗，而刀脊上更用金丝勒以铭文，其大刀名正宗，胁差名贞宗。众人心知此山伏定非等闲之辈，惭愧之余遂不敢再行比试佩刀。少时大野治长回到府中，侍者禀报了山伏来访之事，他诧异之余便命传见，见到来人后不觉大喜过望，殷勤携手将之引入密室，不久丰臣秀赖宠臣速水甲斐守也携重礼赶来与山伏面晤，这时众侍卫方知来人乃是名将真田左卫门佐幸村。



真田幸村赴大阪与丰臣家订立入城契约后回到九度山准备起事，其举动早被德川幕府的监视者所掌握，德川家一方面命真田幸村叔父信尹亲书抚慰，另一方面密令大和五条城主松仓重政一旦发现真田一族出奔大阪城便在半路加以格杀。真田幸村察觉山中各要隘已经被乡民严密把守后并不惊慌，他以动工修建新宅为名遍邀山中百姓前来赴宴，席间宾主言谈甚欢而不觉均酩酊大醉，次日众乡农醒来时方发觉真田一族早已趁夜色悄然离去，连乡农等来时所骑乘的马匹也被一并携走。真田幸村于庆长十九年十月六日率亲随一百三十人进入大阪城，时值其人生第四十九个春秋。

表面上大阪丰臣家给予真田幸村莫大的优遇，掌握五千精兵和骑马将校约百余人，同时幸村与毛利胜永、长曾我部盛亲、后藤又兵卫、明石全登等五人众共同统辖所有浪人部队。真田幸村将麾下部队一律赤甲装备，同时用当年武田信玄的兵法为范本加以操演，与其他浪人部队的散漫军纪很快形成了鲜明对照。然而幸村很快就感觉到了行事的艰难，丰臣家以淀君、大藏卿为首的统治中枢并不真正信赖那些四方招募来的浪人部队，暗中派遣亲信进行牵制，而浪人部队内部的互相倾轧也愈演愈烈，真田幸村因洁身自好而更成为了众矢之的，一时间大阪城中到处流传着这样的谣言："真田左卫门佐的叔父和兄长现均在德川家官居显要，此人早晚必然献城投降…"真田幸村在品格上远胜其父乃刚毅高洁之士，虽然听到流言后心中非常郁闷，但他依旧风雨无阻地率领本部早晚两次环城巡视。大阪乃昔日太阁丰臣秀吉毕生心血经营的名城，幸村发现该城的惟一弱点便是南门，日后必然将成为敌军主攻的目标，他提出在南门外加筑支城一座。大野治长对幸村的居心非常怀疑，前往后藤又兵卫府第与之商议，又兵卫虽然与幸村一直不睦，闻言后奋然作色道："这样的武功、这样的家名、这样的人望、焉能有反逆之心？我观左卫门佐日夜辛劳勤奋，此人心中必已怀与城共存亡之念，君等慎勿疑之！"大野听后非常惶愧。支城建成后真田幸村引本部五千人屯扎于内，时人皆称之为真田丸。

大阪军议会中真田幸村将当年其父遗策加以引申发挥："自古来据城而守者以外有援兵为利，如今我丰臣家与天下为敌，笼城不出并非得策，士气难免将大受挫折，一旦粮尽必然城破。兵法以'制敌机先'为第一要务，秀赖公当于关东军马到达之先出阵亲临京都，我军分数路抢占大和一带后屯兵濑田川南岸，关东势来时可半渡击之，一旦取胜后昔日太阁恩顾的大名家必将纷起响应！"后藤又兵卫等人立即表示赞同。如真田昌幸当初感叹的一样，丰臣家的实权者多为目光短浅之辈，他们根本无法理解真田等将领的战略意图，最终出战方案被彻底否决。真田幸村再次提出集中

全部兵力于城内的建议也没有被采纳，大野治长调遣近万人驻守城外三个据点，结果被德川军逐一击破而士气大受挫伤。

十月二十三日，德川家康进入京都二条城

十一月十日，将军德川秀忠进入伏见城

十一月十五日，德川幕府招集的天下诸大名云集大阪城下，丰臣家在城外的驻军被完全肃清。

十二月一日至四日，前田、藤堂、井伊、浅野、伊达等军队上万人对真田丸发动了猛攻，一度在叛将南条光明引导下曾突入了城内，但由于真田幸村的沉着指挥进攻被一再挫败，德川军损折军马数千人。斯役中幸村年方十三岁的嫡男大助幸昌初阵便建立了奇功，他率五百死士迂回敌后突击，使得德川军阵型大乱。

真田丸一役令德川军为之胆寒，十二月十七日真田幸村叔父隐岐守信尹奉德川家康之名造访真田丸，家康手书中声言幸村一旦出降便立即赏赐十万石领地，隐岐守信尹同时呈交了幕府重臣本多上野介正纯具结的誓书。幸村答道："先日我父子因得罪大御所（指德川家康）而放浪高野山，身涯落魄几乎与乞丐无异，蒙大阪秀赖公眷顾而重为镇守一方之大将，如此恩义岂能猝然舍弃？！"信尹出城复命，本多正纯道"君可再行，德川殿愿以信浓一国恩赏。"幸村闻言后仰天大笑，对叔父信尹言道："不肖之身安能当此莫大恩赏？十万石招降不从而信浓一国招降则从之，我真田家焉有如此人物？"信尹满面羞惭而退（以上言行记载于德川幕府某家臣撰写的《庆长见闻书》，其信凭性极高）。不久后东西两方签订了和平协议，大阪二之丸与三之丸之间的屏障被拆除，护城河也被填平，昔日的金城汤池形同虚设。



庆长二十年四月爆发的大阪夏之阵是一场完全没有希望的战争，由于城防已经完全被解除，浪人军团只能主动出城以劣势兵力与诸大名联军决战，虽然取得了很大战果，但后藤右兵卫等名将先后战死却进一步凸显了丰臣家的败势。道明寺防线失守后，真田幸村等整顿军马在藤井寺一带重新布阵，幸村所正面遭遇的是天下闻名的伊达家骑马铁炮队，八百名骑马铁炮是伊达政宗千里挑一选拔的精壮士卒，在日本享有百战不败的威名，先前曾一举全歼了丰臣家薄田隼人正指挥的五千精兵。

两军相距约十里，真田幸村冷静的发布将令："披甲！"军士等一齐披挂上重甲，行进至约三里之遥，幸村又命："拔枪！"兵士顿时勇气百倍。伊达军八百铁炮同时密集发射，真田骑兵队死伤者续出，然而并没有一人拨马逃回，幸村大叫："队形散开冲击…"马队呈扇形展开后，铁炮的杀伤力顿时明显减弱，将士等身形匍匐于马背上躲避枪弹的攻击，一旦敌军装填子弹的短暂间歇便又立时策马猛冲，如此几个来回间已经冲入伊达军中，真田幸村虎吼一声当先挺枪挑落敌将一名，随即左手太刀正宗连续劈倒数人…在真田军力战之下伊达军四散溃逃，曾经名动天下的骑马铁炮队几乎全军覆没。事后伊达政宗由衷感叹："此乃本人生平仅见凶险之役，幸村殿实为天下拔群之无二勇将！"真田大助在这次战斗中被击伤了股部，但他还是奋力斩杀了三名伊达军士兵。虽然德川军在这次合战中被击退，但丰臣家的精锐也损折了十之六七，大将木村重成的阵亡更带给残余的兵士们极大的心灵震撼。

夜，真田幸村列阵于大阪城外的茶臼山，他与大野治长召开紧急军议会，幸村表示："如今战事已临最后关头，惟一可行之策便是集结主力于茶臼山诱敌，另外出奇兵迂回突击敌本阵，同时秀赖御出阵激励士气，如能侥幸击毙德川家康，即使最终城破也可建立不世之英名！"大野治长对此表示赞同。军议结果真田幸村统率大队据守茶臼山正面阵地，明石全登引奇兵出船场町迂回攻击。

次日正午德川军大队陆续抵达，时间比预期早了许多，虽然众寡悬殊但丰臣军仍然数次打退敌军的冲锋，真田幸村数次遣人催促丰臣秀赖出阵临敌，然而秀赖其人系自幼娇生惯养的纨绔子弟，比之旷古英雄的乃父秀吉实不及万一，居然畏缩于高阁中不敢出门半步。不久又传来明石全登别动队中途被全歼的报告，真田幸村心知今日之战已经万无胜理。他登上茶臼山顶峰观看德川军的布阵，眼见敌先锋的前田家背后便是德川家康的旗本队，心中已暗自有了决断。

真田幸村唤过爱子大助："昨日出战身负重伤，今当返回城内随侍于主上身边，一旦主上御切腹，汝也可随之同行。"

大助摇头道："今日之战必无胜理，我只愿与父上同死战场，岂能苟且偷生于世！"言罢掩面痛哭。

幸村也不禁泪下，他附在大助耳边悄声细语一番，大助便独自一人骑马下山返回城中去了，途中还屡屡回头张望。

真田幸村引全军发动突击与加贺前田军展开激战，前田军约一万五千人，真田部下不足七千人，战至酣处敌阵中有人纷纷大喊："浅野公谋反！"，顿时阵型大乱，幸村趁势引兵突破前田军直至德川家康本队前。

真田幸村以手中十文字枪直指敌阵，大喝道："大御所殿何在！真田左卫门佐幸村见参！"随即真田队犹如来自地狱底的修罗王军团般奋勇向前，旗本队保护着德川家康亡命奔逃出数十里外，连伞盖仪仗等也四散丢弃，真田幸村追击不舍，沿途突破敌阵如入无人之境。在重重包围中亲兵逐渐死伤殆尽，真田幸村也身负多处重创，最后因体力不支死于加贺小将西尾仁左卫门之手。

当西尾仁左卫门手捧着幸村首级向惊魂未定的德川家康献捷时，家康怪而问曰："左卫门佐勇不可当，汝安能杀之？"

西尾仁左卫门惶恐答道："战不数合，左卫门佐忽自坠于马下…"

家康长叹一声："彼自午时以来奋战至今，实已疲惫力尽。"

肆 大助

大阪城内，真田大助向丰臣秀赖禀报战况后，独自静坐于行所的庭院中，其膝上所置家传名刀兼光，一昼夜间滴水粒米未进。

速水甲斐守劝道"真田一族原非丰臣谱代家臣，如今忠义已为天下周知，君幼小年纪何必在此忍受苦痛，不如早速离城他行？"

大助答曰："父上严命不敢稍违"遂不再言语。



次日，德川军队陆续开入城中，为首大将井伊直孝见一满身血污的少年手抚大刀肃然端坐道边，忙惊问缘故，速水甲斐守答曰此乃真田左卫门佐之子大助并详告知始末，直孝心中颇为不忍，命手下上前劝谓大助："今君之父上与主君皆已身亡，不如早日卸甲归田。"

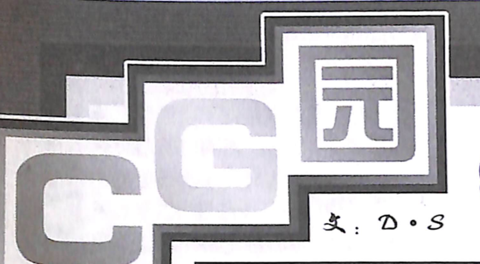
大助闻言后笑而不答，即座切腹自杀，亡年仅十四岁。

尾声

大阪夏之阵数月后，都市逐渐恢复了往日的繁华，过去真田大助切腹的行所被改建成了临济宗末寺道成寺，春来之时庭院里生出了一种近畿地方非常罕见的植物，葱葱茏茏刈之不尽，到了夏秋之交更是盛开出浅蓝色的小花。某日一个来自关东的游方僧人见此情景大为惊异："这种无常花向来只生长于南信浓真田乡地方，缘何在此繁盛如斯？"

后记：

为了体现历史的沧桑，同时也尽量让读者看懂，所以这次写作采用了半文半白，希望能够达到预期的效果。有疏漏错失之处，望及时指正批评…



SQUARE第2代御用插画家野村哲也

文：D・S

野村哲也……………………

■ PROFILE

1970年10月6日出生于日本高知市。

■ WORKS

《最终幻想Ⅶ》
《最终幻想Ⅷ》
《最终幻想Ⅹ》
《最终幻想Ⅹ-2》
《最终幻想Ⅺ》
《保镖》
《武藏传》
《EHRGEIZ》
《PARASITE EVE》
《KINDOM HEARTS》



■YUNA在《FF X-2》内的造型，也是当时倍受玩家赞赏的美术作品。

谈到以前的SQUARE，相信不少读者都会很自然地联想到“《最终幻想》系列”吧，而“《最终幻想》系列”可以谈的话题更是多不胜数，不过要讲“《最终幻想》系列”的角色设计的代表性人物，给玩家留下深刻印象的插画家相信也非天野喜孝与野村哲也莫属了。从“《最终幻想》系列”的发展过程来看，天野喜孝与野村哲也很有一些“师徒”传承的味道，不过在画风上两者却是大相径庭。相对于天野氏那种传统、幽雅以及浓厚的幻想味道，野村氏的作品就偏向新潮、科幻以及写实感觉，而这种风格上的变化也同样是与“《最终幻想》系列”的世界观有着紧密联系的，自《最终幻想Ⅵ》之后的人设工作也大部分都由野村哲也负责。



■《保镖》主角SION的设计原稿，不过该作品比较少见，因为宣传用的海报都是以CG为主的。

野村哲也从小就被培养出扎实的美术根底，求学时期就读于高知县的美术学校，毕业后他在设计专科学校学习了两年，完成了这段课程之后他一直从事与印刷有关的工作，后来因为深深地受到天野老师作品的吸引，所以决定加入到SQUARE工作，而当时的SQUARE正是求贤若渴的时期，所以便很顺利地录取了他。那时他从事的工作多是游戏内的美术设计，而由于其出色的表现而令他一直倍受重视，而这期间对野村来说最重要的工作就是做《最终幻想Ⅴ》的BATTLE GRAPHIC，并负责担任GRAPHIC DIRECTOR一职，而这些都是国内的玩家所不了解的。真正让野村哲也大红大紫的是《最终幻想Ⅶ》。本来“《最终幻想》系列”一直以来都是由天野喜孝担任插画以及人物设计的，按照常理来说“《最终幻想》系列”如果推出新作则应该继续让天野喜孝担任人物设计工作，不过那个时候正值传统的卡带游戏机向次时代主机过度的时期，《最终幻想Ⅶ》因为是在PS上开发，整个游戏将变为3D制作，制作组认为天野喜孝的风格



▲《FF X》的概念宣传画，从线条与构图两方面去端详的话，都会感觉到野村哲也的用心良苦。



与3D游戏画面有种格格不入的感觉，于是便大胆地起用了新人——野村哲也，结果《最终幻想VII》所受到的空前好评也让野村哲也能够借此一举成名。尽管当时引起了许多天野迷的不满，正是因为如此崭新的人物设计给因循守旧的"《最终幻想》系列"注入了新的活力，才最终让"《最终幻想》系列"吸纳了大量的新玩家。之后野村哲也可谓忙得不可开交，因为自《最终幻想VII》之后大部分SQUARE出品的游戏他都有或多或少的参与，其中就包括了《最终幻想VIII》和《PARASITE EVE》等。而到了PS2上，野村氏的风格也是SQUARE畅销作品的"护航灯"，几乎从所有的百万大作中都能找到野村哲也的名字。而眼下SQUARE ENIX已经成立，究竟野村哲也还将为玩家带来那些惊喜呢？还是让我们拭目以待吧。

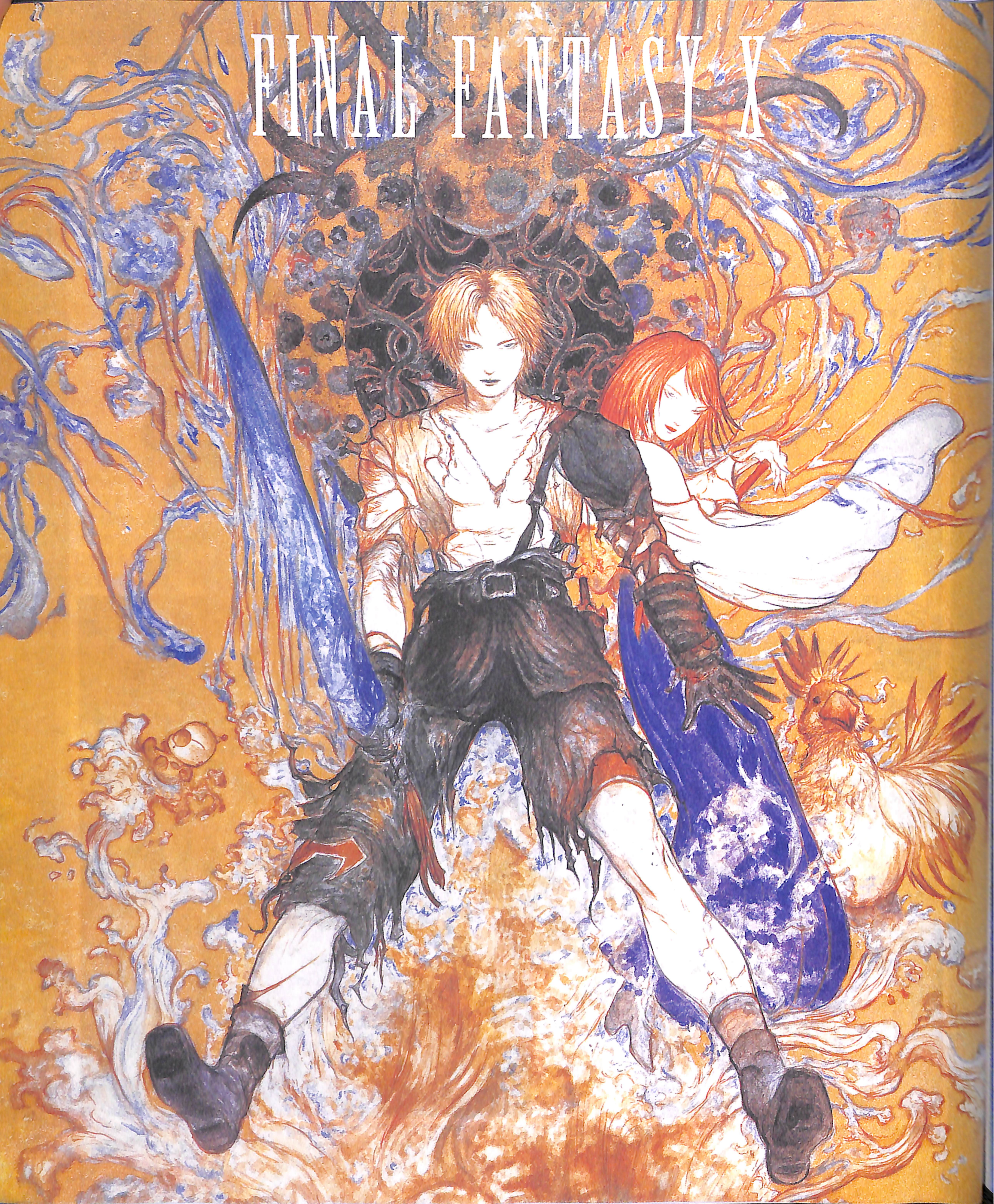
野村哲也在设计角色之前先会了解该角色是什么类型的人再去考虑设计，而《保镖》的人物设计与其他角色是不同的，仿佛是另一个世界来的人，而游戏的美工组会根据他的角色设计来制作成CG。

▶《PARASITE EVE》是在国内相当受欢迎的PS游戏，游戏的女主角AYA更是人气绝顶，这些都是拜野村哲也所赐啊！

◀《保镖》作为PS2上首款SQUARE首款主打游戏，尽管游戏的评价不高，但出色的人设还是帮助游戏最终的销量超过了40万套。

▲▶▼《武藏传》是PS上一款相当不俗的A·RPG，而野村哲也奇特而富有个性的人物设计更是不俗的亮点。

▶野村哲也在设计人物的时候往往会为其加入独特的饰物，而这一点也恰恰是他的特色之一。


FINAL FANTASY X

THE SQUARE SOFT THAT HAD GONE

重温那段历史



游戏人

传世之书

THE KING OF RPG SQUARE

文：飞宇冰矢
编：胜负师



THE KING OF RPG：SQUARE ——纪念消逝的史克威尔

文：飞宇冰矢

胜负师语：SQUARE对于我们来说是个伟大的名字，它为全世界的游戏玩家创造了无数经典。只可惜在2003年4月1日之后，这个名字就会成为一枚淹没于历史长河中的水晶，难以闪耀昔日的光芒。与ENIX的合并并不像很多人想象中那样一波三折，SQUARE的FANS也只得缅怀过去，正视现实。在飞宇冰矢的这篇专题回顾中我们可以从不同的角度看到这个RPG巨人的发展轨迹，所谓“不同角度”是因为其中的数据、资料大多来自北美评论界，能让我们听到很多不同的声音，了解十几年来史氏在日本乃至世界舞台上的表现。就算对SQUARE的历史及作品如数家珍的朋友也不妨细细品味一下，毕竟，这是对这位消逝的RPG王者最终的纪念……

序章 屹立的SQUARE

目前世界上最为玩家所津津乐道，也被玩得最多的RPG当数BLIZZARD的《DIABLO》。虽然这个游戏已经是现在不少RPG制作时的模板，但是如果我们以一个标准RPG来衡量这个游戏，那么实在很难在传统定义上将其归纳到经典RPG之列，也正因为如此，我们平时更愿意用A·RPG来称呼来定义它。而这也正是为什么到目前为止BLIZZARD始终都被大家推崇为即时游戏的霸主而非其他类游戏的领军人的原因所在。

RPG从诞生的时候开始就将中心定格在了日本这片狭小的领土上。当你玩过无数被玩家在任何时候谈起都喜形于色的众多经典RPG的时候，你会发现他们80%以上都是出之日本人之手。无可否认日本人对RPG有着独特的理解，以至于在很多时候从他们手下的诞生的游戏看上去总是要高人一等，而且再也找不出什么地方的游戏能像日本人诠释RPG的时候那样，能将那么多看上去老套到极点的元素再度发挥出青春的活力。

而SQUARE在这方面的确有他过人的地方，一部《FINAL FANTASY》能够从FC时代一直走到今天的网络游戏大潮中还盛行不衰，并且这也让它自己成为主机厂商竞相争夺的目标，这也不得不让人佩服这个中文译作“史克威尔”而英文意思却为“平方”的公司在操作一个游戏从经典内涵到商业利用两不误的方式。多年来《FF》每一部新作的出现都成了白金销量的代名词，能够将其触动的往往不是玩家的选择，而是SQUARE自己对游戏的观念。



▲去年11月合并消息发布。

在过去的18年中，从一个地位卑微的游戏开发者成长为今天游戏业界的大腕，SQUARE已经成为日本游戏产业最为重要的一个符号。而这18年中的风风雨雨，详细地印证了一代业界巨头的发展历程。走到今天，处于困境中的SQUARE突然宣布与日本另一游戏巨头ENIX合并，我们无法在现在就去预知这项合并究竟会带来什么样的后果，但是纯正的SQUARE从2003年4月1日开始就已经不再存在了。与ENIX的合并后，处于次地位，在这里我们无法评价SQUARE此举是否正确，只是为了纪念这个在RPG领域带给我们无数欢乐的巨人，小生制作了这个专题，来缅怀这个带给我们无数惊喜的游戏巨擎！

第一章 时代的依附者

SQUARE成立于20世纪80年代中期，（之所以无法给出一个确定的时间，是因为早在1985年SQUARE就推出了它的第一个游戏，但是所有的资料却显示官方承认的成立时间为1986年）属于最早诞生并作为电视游戏的独立开发商之一。在电视游戏发展的早期，众多的游戏软件产品是由游戏开发商独立去完成，一般很少交给别人去制作。当时正是电视游戏方兴未艾的大发展时期，而主导市场的正是电视游戏历史上著名的Nintendo（任天堂）和SEGA（世嘉）。为了保证各自所占据市场的巨大利益，双方的主要软件开发都是由各自的内部根据自己的平台专门设计，而不能在任何平台上进行兼容。

市场的发展壮大使得Nintendo和SEGA仅仅依靠各自的开发实力显然已经无法满足其需求，家用游戏和街机游戏逐渐开始分化出两个不同的但是又同样孕育着巨大商机的市场。从80年代中后期开始，在街机领域SEGA明显占据了上风，这也使得Nintendo更加专注于家用电视游戏的开发。玩家群的增加迫切地要求出现更多的游戏以满足他们对这项新兴娱乐的需要。在同期诞生的包括NAMCO、KONAMI以及ENIX在内的众多游戏公司已经开始在这两大游戏主机阵营中作出各自的选择。而SQUARE加入了当时在家用电视游戏上如日中天的Nintendo。

从那时起相当长的时间里，都可以看出SQUARE这一选择选择的正确性。的确，在80年代中后期开始的长达十年的时间里，家用电视游戏更多地倾向了Nintendo。但事实上Nintendo和SQUARE的实际利益在新的竞争到来之前并没有SEGA和它麾下众多的游戏公司来得大。由于在街机和家用电视游戏的双管齐下，在这十余年间更多的经典诞生在了SEGA的历代机种上。

但是对SQUARE来说，究竟谁在最先的世代机竞争中占据了优势这并不重要，因为事实上也正如SQUARE在作出抉择前所预料的那样，在世代机的竞争中Nintendo和SEGA谁也没有能够吃掉谁。但是Nintendo在这一时期在家用电视游戏领域的成绩却给了自己发展的绝好机会。从1987年到1996年，家用游戏市场几乎由Nintendo整整主导了十年，而这也正是SQUARE建功立业的大好时期。

如果认真地来回顾一下这十年中SQUARE所取得的成绩，就



会发现其主打作品《FINAL FANTASY》几乎是完全在Nintendo的主机上展现其王者之风的。从NES（编注：NES是FC在北美市场的称呼）到Super NES，SQUARE以RPG为轴心完全塑造了自己在电视游戏软件开发中的RPG王者的地位。这也是为什么在后来的游戏主机大战中任何一方都是将其视为极为重要的软件支持伙伴之一的原因。





次世代主机大战的展开改变了家用游戏主机市场的格局。SONY的异军突起几乎打乱了原来众多游戏公司针对市场而作下的部署。PS主机在其出现后就开始以强大的性能征服着玩家也征服了越来越多的游戏开发商。随着SONY阵营实力的不断加强，以及Nintendo和SEGA在这场竞争中所显示出来的颓势，SQUARE也开始面临又一个转折时期：Nintendo、SEGA和SONY的三国时代，究竟该投奔哪一国？

1996年是让任何人都关注SQUARE的一年，由于PS和N64已经开战，而SEGA的SS在这个时候根本没有被列入SQUARE的考虑范围，所以实际需要SQUARE作出选择的仅仅是一次二选一罢了。但是问题的关键却落在了SQUARE自己的身上。希望从中获得最大的利益的SQUARE提出了为PS和N64同时开发游戏，但是这却招致了Nintendo和SONY的强烈反对。放弃已经共事十年的Nintendo而投奔具有更大的潜力的SONY，是不是正确？这的确是一个令人矛盾的问题。之所以会让SQUARE瞻前顾后的原因集中到了定于1997年发行的《Final Fantasy Ⅶ》上。从现在的角度来看，这是到目前为止公认的最为经典的一代《Final Fantasy》。游戏发行伊始，SQUARE最终选择了PS作为其平台，原因为何，到目前为止也没有人站出来说明。但是这无疑为后来PS全面占领家用电视游戏市场立下了汗马功劳，也确定了SQUARE在PS阵营中的主力位置。

游戏主机的第一次"三国时代"以SEGA的淡出，SONY以PS2夺取全面胜利而告终。但是随之而来的是试图凭借Xbox攻占这个市场的MICROSOFT。而随着Nintendo的NGC的发布，家用游戏主机"后三国时代"形成。

然而不管市场在如何变化，得益的始终是SQUARE这样的软件开发商，不同的只是在于他们所选择的阵营究竟能够笼络到多少玩家的问题。次次世代游戏主机大战对功成名就的SQUARE来说几乎不存在多少再值得考虑去选择的问题。1998年，SQUARE和EA的大规模合作开始。有趣的是，正是从这个时候开始，SQUARE真正成了让Nintendo即爱又恨的角色。事实上Nintendo一直没有放弃说服SQUARE重新回到NGC阵营的愿望，但是近几年来SQUARE的做法确实让Nintendo为之十分恼火。不过当时的SQUARE似乎已经完全不再在意这个老东家究竟会如何来看待自己。2000年，SQUARE一面调整市场战略，一面整备着新一轮的软件攻势。随着SONY全面入股SQUARE，SQUARE的发展再度和SONY这个时尚的绝对代表联系起来，而同时，SQUARE获得了PS2和Xbox的游戏开发权。

2000年，SQUARE正式宣布其即将推出的"PALYONLINE"计划，其中"《FF》系列"再次成为SQUARE的一大王牌。从电视游戏到电脑游戏再到网络游戏，SQUARE再次和时代的脉搏结合在了一起！但是让SQUARE怎么也想不到的是，就在他们确定了自己在TV GAME业的巨擘地位，试图以自己的方式去发展时，电影版的《FF》却给了SQUARE致命的一击。没有人会想到一部电影的后遗症竟然能让十多年艰苦建立基业的SQUARE难以招架。连续两年的财政赤字让SQUARE在2001年之后日子很是难过。默默地过了一年多时间，在没有任何征兆的情况下，2002年的11月26日，《日本经济新闻》突然报道出惊人消息，SQUARE即将与ENIX于2003年4月1日合并。由于这两家公司在游戏开发业界中各有其龙头地位，同时也是游戏大厂间首次的合并，因此备受众人注目。



这场意外的合并让很多业界的大牌掉了眼镜。但是让人们投以更多关注目光的还是曾经不可一世的SQUARE。在游戏业界一直以来都只存在大厂商并购小厂商的情况下，突然出现如此规模的强强联合案例，无疑是对业界整体的一次巨大冲击。正如我们所知道的，ENIX和SQUARE都是日本乃至世界数一数二的游戏公司，前者的"《DQ》系列"与后者的"《FF》系列"都是世界上最叫座的经典游戏作品之一。在十多年的发展历程后，SQUARE和ENIX都已经成为日本游戏软件业的前沿企业之一。

惊奇之后大家似乎多了对这一项合并的理解。分析近些年来两大公司的经营业绩，渐渐地我们有了一个结果，那就是对自身发展的危机意识。相信大家都还记得在2001年暑期发行的全CG电影《最终幻想：灵魂深处》，这部让SQUARE投入重金的电影在发行之后的一年时间里惨淡收场，票房收入加上其他收入所收回的资金不及制作成本的1/3。祸不单行，近一年时间来SQUARE经营不善，其倍受推崇的网络游戏人气大作《FF XI》在发行之后并没有搭乘上PS2独步电视游戏市场的快车，这款游戏带给它的制造者的是一年上百亿日圆的巨额亏损。流年不利让SQAURE意识到在这个时间还独自去冲击新的游戏市场并不是明智之举。ENIX的总体情况也不妙，由于该公司一直奉行自己擅长的软件代理制度，因此本社的技术力在日本的著名游戏厂商中恭陪末席，原负责"《DQ》系列"开发的由山名学领衔的工作组HEARTBEAT解散后，ENIX的软件制作突然发生了脱节，一时之间难解燃眉之急。从山名学出走到TRI-ACE开发PS2版《星海传说3》进度一再延期等状况使得ENIX已经意识到过去的代理制度已经不能适应竞争日益白热化的日本TV游戏产业。另外拥有着《DQ》这个足以左右日本电视游戏产业格局的王牌RPG，本身对ENIX来说也是一种巨大的压力，目前日本市场处于SONY和任天堂两雄鼎立的态势，未来的《DQ Ⅷ》无论投放到哪个阵营都将起到决定作用，势必会与两大硬件厂商其中之一彻底交恶，ENIX自问还没有这个叫板的资格和必要。

在这样的情况下，SQUARE与ENIX的联姻是一拍即合。我们可以想象一下技术派与雄厚资金划为一体之后可以产生什么样的效果。对比之前两个公司，我们可以发现，SQUARE和ENIX两大公司之间存在着很强的资源优势互补性。SQUARE的技术力在日本业界绝对当属翘楚，其3D CG的制作水准不管是在游戏领域还是在电影







制作领域都有着极高的口碑。就开发人员的数量和素质而言，SQUARE在业界也绝对首屈一指，拥有着北濑佳范、松野泰己、野岛一成等大批王牌制作人；至于ENIX，该社的现金存量在日本业界仅次于任天堂和KONAMI，低成本高收益的"《DQ》系列"一直为该这家公司带来丰厚的利润，而该公司在中国大陆发行《魔力宝贝》这款极具人气的网络游戏作品之后，其收益更是保持着很高的增长度。除了游戏产业以外，ENIX所涉足的书籍、文具、糖果等业务也始终保持着不错的收益。以SQUARE的技术力配合ENIX的财力完全称得上优势互补，再加上两会社各自拥有的大量优秀软件资产，可以做到合理调配并避免互相竞争造成的无谓消耗。不能忽略的一点是，ENIX与SONY、任天堂都保持着良好的合作关系，其作品跨越平台撮合日本的两大竞争对手，将会起到很大的推动作用。

合并后被定名为SQUARE ENIX的新会社在股权分配方面，原SQUARE股票每股将折合成原ENIX股票的0.81股，不过因为SONY一直对SQUARE有着大量的参股，所以SONY将会占有新公司8%的股份。然而这个股份的分配比率并没有能让SQUARE感到满意，2003年1月，股权比率的关系引发了这次合并的危机，SQUARE大股东宫本雅史在股东大会上对这个比率投下了反对票，所幸的是之后ENIX将这个比率调整到了1：0.85，才让一切又重新回到原定的轨道上。

按照合并计划，新会社会长将由原ENIX会长福岛康博担任，社长由原SQUARE社长和田洋一担任，原ENIX社长本多圭司则任副社长，新会社总部将设立于东京涉谷区的ENIX大厦。另根据《朝日新闻》的报道，未来会社的主体结构将由原ENIX构成，SQUARE实质是即将解散，其原经营架构会整合并入新会社。预计新会社2004年3月时连接决算销售额将达到610亿日圆、营业利润180亿日圆、纯利润120亿日圆，其规模在全球游戏产业中可列第7位。根据2002年11月26日东京证券交易所收盘时的价格，两社股票合计总市值已经超过了KONAMI，这意味着SQUARE ENIX将会成为日本软件开发业新的领头羊。

2003年4月1日，一切都按照计划的那样，SQUARE和ENIX正式合并了，没有过分隆重的仪式，只有一丝让人心酸的回忆。《FF》的美好世界是否依然存在，我们不知道，但是SQUARE走过的道路和它的辉煌，却将永远留在喜爱SQUARE游戏的玩家心中！

SQUARE ENIX™

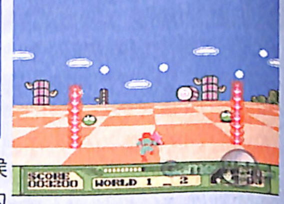
第二章 从Nintendo到SONY

如果我们将目光锁定在SQUARE到目前的发展历程，那么会发现其实今天的Xbox并没有给这个游戏巨人造成什么实质性的影响。到目前为止，深深影响SQUARE的发展的是到目前SQUARE参与的两个王朝：Nintendo和SONY。这里就让我们以SQUARE这15年来发布过的主流作品来全面回顾这个缔造传说的游戏公司的发展历程。（注：以下作品的发行时间均为其在美国上市的时间，而游戏名也取美版名）

扬帆期：1987～1996，Nintendo时代

3-D WorldRunner

发行时间	1987年
出　品	Acclaim
系统平台	NES



这是SQUARE的绝对早期作品。这个时候的SQUARE甚至还不具备完全独立为Nintendo开发出游戏作品的实力，所以不少游戏还是SQUARE和别的游戏公司合作开发而成。这款名为《3-D WorldRunner》的游戏是由在当时刚成立不久的SQUARE和美国的Acclaim合作开发的。这款游戏在当时和SEGA的《太空私掠者》（Space Harrier）有不少相似的地方。游戏就是简单地跳跃，搜集各种道具，提升等级等等。看上去这只是和我们熟悉的电视游戏无甚区别的模式化产品，但是游戏在难度以及表现模式上进行了全新的尝试，这在当时取得了让人惊讶的效果。虽然这只能算是别人的作品，但是初出茅庐的SQUARE却在游戏上花了相当大的心思，连同其他的众多的游戏合作开发，这为SQUARE在制作游戏方面积累了大量的经验。

Rad Racer

发行时间	1987年
出　品	Nintendo
系统平台	NES

SQUARE真正的游戏开发史应该就是从这个游戏开始。这个发布在1987年晚些时候的作品是SQUARE第一次全面开始与Nintendo合作的标志。不过这个游戏和从SEGA的游戏中吸取了不少的灵感的《3-D WorldRunner》一样，源泉来自于SEGA的一款名为《Out Run》的游戏。不过确切地说《Rad Racer》也只是从《Out Run》中吸取了灵感而已。在游戏中可以看见除了基本点以外大量有别于《Out Run》的特点。图形表示法开始在游戏大量地被运用，而对于体育游戏来说这无疑起到了对玩家游戏时候的良好辅助作用。这个游戏在发展的过程中变得多样化，也成为SQUARE经典的游戏模式之一。在SQUARE于1990年发布的《Rad Racer Ⅱ》和2001年发布的《Driving Emotion Type-S》中仍然保留了大量当时就存在的元素。

King's Knight

发布时间	1989年
出　品	SQUARE
系统平台	NES



今天的SQUARE以开发经典的RPG著称，但是你会惊奇地发现知道1989年《国王的骑士》（King's Knight）发布的时候，SQUARE仍然是一个典型的NES家用电视游戏开发者，模式化的开发在其作品中占了很大的成分。无论从



哪一个方面看，这个时候的 SQUARE 都不能算是一家一流的游戏开发公司。但是《King's Knight》却是另一个起点。这款曾经在NES上名躁一时的游戏为 SQUARE 打下了一片在当时对 SQUARE 极为重要的天地。虽然这还是一个用多少条命来过关的游戏，不过游戏已经开始变成寻求游戏的快感，在没有了积分方式的游戏中玩家的注意力能更多地集中到如何更好地去消灭敌人而不是在乎多少分以取得更高的排位。但是遗憾的是，这种创新在当时并没有得到一致的肯定。在美国，这是SQUARE有史以来销量最差的游戏。

Rad Racer Ⅱ

发行时间	1990 年
出　　品	SQUARE
系统平台	NES



SQUARE开发的第一部游戏续作。不管怎么看《Rad Racer Ⅱ》都是 SQUARE 游戏开发史上的稀有品种。在这更新的一代中游戏竟然只提供了两种款式的汽车让玩家来选择，而其它方面相对于过去的第一代游戏选择性显得更加稀少，连操作上也变得更加地简单。这些对游戏来说固有的缺陷即使是在后来的游戏改进版中也没有得到太多的变化。不同的只是改进版中有了更加亮丽的车子形象，更加丰富的背景和更加优美的音乐。但是这些并没有涉及到游戏实质的改进不能轻松地让游戏起死回生。这是SQUARE史上少有的不成功之作，而这也是其直到1996年前在美国发行的最后一款非RPG游戏。

Final Fantasy

发行时间	1990 年 7 月
出　　品	Nintendo
系统平台	NES



1987 年，在日本第一版的《Final Fantasy》发布了，这个和 SEGA 的《Phantasy Star》（梦幻之星）几乎同时在1987年年末发行的游戏在当时的日本并没有引起像现在人们对游戏那么多的关注。但即使玩家和媒体并没有将注意力集中到游戏的身上，SQUARE 和 Nintendo 也很清楚这个游戏究竟能够产生多大的反响和价值。或许 1987 年后《Phantasy Star》的风光让SEGA取得了短暂的优势，但是又经过三年锤炼的《Final Fantasy》绝对是一个时代的开始。1990 年的7月是一个永远都值得记住的日子。《Final Fantasy》在全球范围的发布为 SQUARE 掀开了历史的新篇章。而同样在三年后发布的《Phantasy Star Ⅱ》已经逊色了不少。SQUARE 的 RPG 之路也在这一刻开始。

精美的音乐、细腻的画面（在当时而言）、简洁直观的战斗系统……这些特色开始向玩家诠释什么才是优秀的电视游戏。现在 RPG 中经验与等级的关系开始在这里实施，英雄拯救公主的故事被展示得淋漓尽致。更多的游戏元素，更有趣的游戏设计让人们对这个游戏的惊讶程度超过了已经名动四野的《Phantasy Star》。然而遗憾的是之后游戏的两个续篇并不见佳，虽然在美国《Final Fantasy Ⅱ》就已经完全将他们征服，但是真正打动日本人的却是《Final Fantasy Ⅳ》。

The Final Fantasy Legend

发行时间	1990 年 9 月
出　　品	SQUARE
系统平台	Game Boy

这一款游戏其实并不能算到《FF》的系列中。在日本其上市的名字被定为《Makaitoushi SaGa》（编注：《魔界塔士 沙加》）。如果从后来这个游戏的发展来看，将其算为"《沙加》系列"的开山之作更为恰当。游戏的故事设计是很简单的：有一座能够通向天国的世界中心之塔，很多的人希望能够以此途径前往天国，然而却失败了。你要做的就是到达这座塔并且去到塔的顶端。在游戏中开始有了集体组队作战的功能，有各种各样的怪物出现在游戏之中。虽然游戏并不是很出名，不过作为 Game Boy 上的便携游戏，本作还是取得了相当不错的成绩。

Final Fantasy Adventure

发行时间	1991 年 11 月
出　　品	SQUARE
系统平台	Game Boy



和《Final Fantasy Legend》一样，《Final Fantasy Adventure》并不能算成真正的"《FF》系列"之作。这个游戏在日本发行时的标题为《Seiken Densetsu》（编注：《圣剑传说》），而在美国，这个游戏 SQUARE 是作为"《Secret of Mana》系列"的一个分支来发行。这个游戏同样是典型的日本幻想式冒险风格，它讲述的是一个围绕拥有神奇力量的超自然之树而展开的斗争。玩家需要操作一个逃亡的斗士和邪恶君主 Julius 的斗争，以制止其将超自然之树的力量用于其邪恶的计划。

Final Fantasy Ⅱ

发行时间	1991 年 11 月
出　　品	SQUARE
系统平台	Super NES

Super NES（超任）的出现给 SQUARE 的 RPG 提供了更大的发展空间。《Final Fantasy Ⅱ》（美版《FF Ⅱ》为日版《FF Ⅳ》）成为 SQUARE 铸炼完美 RPG 的一代作品。SQUARE 对这一代游戏的剧情下了很大的工夫以完善在第一代游戏中出现的各种疏漏。故事讲述的是邪恶的男爵从无辜的市民那里偷走了致关重要的水晶，Cecil 身为国王的黑暗骑士开始对这些事展开调查，深入男爵的组织背后去寻找为什么他要聚集大量的水晶，为什么地面出现了越来越多的攻击人类的怪物。剧情的完善让人物的情感更好地在游戏中得到体现，迷宫也从这一代游戏开始被大量地运用。当时的前卫技术运用让这个游戏更加接近今天的电视游戏，例如像素的概念，大量的对话以及过场情节。游戏中的人物表现出各种情绪：欢乐、悲伤、勇敢、坚强等等。而从这一代游戏开始，《Final Fantasy》就开始使用了半即时制的战斗方式，这个模式一直延续至今，在众多 RPG 中仍然存在。



Final Fantasy Legend II

发行时间	1992年9月
出　　品	SQUARE
系统平台	Game Boy

或许看到这个游戏的介绍你就要开始惊讶为什么GB上的游戏向来设计简单却能得到众多的玩家的喜爱。《Final Fantasy Legend Ⅱ》所给出的是一个有趣的故事：在多年前的一个夜晚，主角的父亲离主角而去，留下的是一面具有魔力的镜子。游戏开始的时候就是主角已经长大成人，需要找回自己的父亲，而方法就是找到全部的和父亲留下的相同的镜子。这个游戏在日本发行时被定名为《SaGa》的第二部作品：Hihoudensetsu（编注：《魔界塔士Ⅱ秘宝传说》）。而这一代游戏和上一代相比只是在图象上作了一些改进，在战斗系统上几乎没有任何的变化，而可以组队战斗的人员也只有三人。不知道为什么SQUARE总喜欢在续作开发时将一些本来应该增加的元素进行删减

Final Fantasy: Mystic Quest

发行时间	1992年10月
出　　品	SQUARE
系统平台	Super NES

Final Fantasy: Mystic Quest是一款专门为美国市场设计的作品。在很大的程度上这是对当时已经发行的"《FF》系列"的一个简化版本。在美国，它的发行时间仅仅在《Final Fantasy Ⅱ》后几个月。它所讲述的是主角的村庄在一次神秘的地震中消失了，主角在一次偶然的机会里帮助了一个神秘人，而此人告诉主角这次地震的原因是在于震源之塔被怪物占据。他还告诉了你一个奇怪的预言：四股邪恶的势力将窃取世界的力量之源，并且分割世界。这个时候，就会有一个骑士出现来解救世界。说到这里，已经很明显，游戏中你将扮演这一名骑士来拯救世界。看起来很老套，不过这好像就是早期SQUARE设计游戏的典范模式吧！

Final Fantasy Legend III

发行时间	1993年
出　　品	SQUARE
系统平台	Game Boy



世界之水失去了控制，带来的洪水冲刷着世间的一切，也带来了无数邪恶的怪物。泛滥的洪水淹没了一个又一个的城市。人类文明传承的重任落在了三个孩子身上，他们将穿越时空回到过去寻找拯救人类的方法。这就是《Final Fantasy Legend Ⅲ》的故事设计。游戏在日本发行时的名字是《SaGa3：Jikuuno Hasha》（《魔界塔士3 时空的遗产》）。和过去的《Final Fantasy Legend》不一样的是，游戏中你不需要再事先选择你队伍中的成员，游戏会根据实际的情况自行决定。而游戏的战斗还是一样的缓慢和单调，只是游戏开始引入了自动攻击，这对RPG的战斗设计来说，无疑是一个创举。

Secret of Mana

发行时间	1993年9月
出　　品	SQUARE
系统平台	Super NES

不用怀疑，这绝对是SQUARE在Super NES上的经典之作，它其实就是我们所熟悉的《圣剑传说2》。在这个游戏中，SQUARE几乎集中了自己的全部优势力量，除了打造了极为流畅完善的故事线索外，游戏还将"《FF》系列"中大量经典的RPG元素，以及《Legend of Zelda》(《塞尔达传说》)中即时式的战斗系统引入到了游戏中来。这个融合体塑造了在当时堪称完美的RPG。另一个源于这个游戏的创举就是允许游戏的人物同时进行攻击。故事由人类利用超自然力量开始制造一种强力武器开始，但是这却激怒了神，神不仅摧毁了藏有这种武器的城堡，并放出了大量的怪物作为惩戒。一场战争也在人类世界中爆发。英雄出现了，他使用具有超自然力量的剑结束了这场冲突，和平又再次回到了人类的世界。

Breath of Fire

发行时间	1994年8月
出　　品	SQUARE
系统平台	Super NES

《Breath of Fire》(龙战士)的开发者实际上是CAPCOM，但是却是由SQUARE翻译制作并发行到美国的。然而这却说不清楚在这个游戏上COMPOM和SQUARE之间的关系究竟是怎么样的。简单地说，就是COMPOM在开发《Breath of Fire》的时候借鉴了不少《FF》的东西，而《Breath of Fire》所独立设计出的东西在之后又被SQUARE运用到了《FF》的开发之中。游戏讲述的是一个龙的世界的故事，主角龙是光明之龙的一员，但是黑暗之龙却试图征服世界，当黑暗之龙一把火烧掉了龙的村庄之后，龙开始了他的冒险历程，龙需要击败黑暗之龙并且将和平再带回到世界。除了成功的剧情设定之外，在战斗方面这个游戏还有两个值得一提的地方，一个就是游戏所塑造的快速战斗，另一个就是POWER值决定绝技的运用。这是后来CAPCOM的格斗游戏中相当重要的一类设计。

Final Fantasy III

发行时间	1994年10月
出　　品	SQUARE
系统平台	Super NES



《Final Fantasy Ⅲ》(美版《FF Ⅲ》为日版《FF Ⅵ》)在《FF》的历史上有着极为重要的地位。这个游戏与SQUARE另外两部作品《Chrono Trigger》(超时空之匙)和《Secret of Mana》为SQUARE完全确定自己在电视游戏的王者地位立下了汗马功劳。《Final Fantasy Ⅲ》有着近于史诗般的剧情设计：一位英雄帮助一个失去记忆的女子击败邪恶的君主。整个游戏充满了幽默、动人的情感和巨大的创造性。每个人物都被设计了不同的性格特征，游戏中动用了大量令人吃惊的元素来表现游戏。而游戏的战斗系统是在《Final Fantasy Ⅱ》的基础改进而来，除了更加



精良以外，半即时的攻击也在时间度量的引入下更加合理。

Chrono Trigger

发行时间	1995 年 9 月
出　品	SQUARE
系统平台	Super NES



《Chrono Trigger》几乎是由 SQUARE 全部精英组成的梦幻组合开发。《Final Fantasy》的设计者 Hironobu Sakaguchi（坂口博信），《Dragon Quest》的创造者 Yuji Hori（堀井雄二）以及《Dragon Ball Z》的设计者 Akira Toriyama（鸟山明）。《Chrono Trigger》的实际效果比原来想象的还要好。由于鸟山明的关系，游戏最终设计出来在一些方面就像是过去SQUARE所有游戏的成熟版本，而来自其它两位设计者的构思将不同游戏中的大量可行性元素都加入到了游戏之中。战斗系统的设计上游戏更接近与《FF Ⅱ、Ⅲ》的完美版。不过游戏的战斗衍生除了两种不同的选择，即实时攻击和等待攻击。前者允许敌人在任何时间攻击，而后者则是必须在你将所有的指令输入完毕后才能进行攻击。其实这也是一种半即时和回合制的关系。

Secret of Evermore

发行时间	1995 年 10 月
出　品	SQUARE
系统平台	Super NES



《Secret of Evermore》是 SQUARE 遭受失败的代名词。它的一切都没有达到人们的预期。在《Final Fantasy V》和《Secret of Mana 2》（即《圣剑传说 3》）准备在日本发行的时候，这个游戏却给兴致勃勃的玩家浇了一瓢冷水。在很多方面游戏并没有类似以前那些 SQUARE 的RPG，而且在模式上更是完全采用了《Secret of Mana》的原型，但是这却没有能保证游戏的成功。游戏把故事的焦点集中到了一个男孩和他的狗身上，因为一次错误的实验而导致的空间扭曲而使他们进入了另一个世界。游戏表现出了另类也表现出不为人们所接受的幽默。惟一让人感到欣慰的就是这个游戏终于摆脱了长期以来“剑与魔法”的主题。

Super Mario RPG Legend of the Seven Stars

发行时间	1996 年 5 月
出　品	Nintendo
系统平台	Super NES

这是 SQUARE 为Nintendo开发的最后一个重要的游戏。将过去一个成功的动作游戏作为RPG来开发，SQUARE 成功地平衡了两个有着明显差异的世界。在蘑菇、金币等要素一个不少的情况下，游戏不仅保留了跳以及基本攻击等特点，还将RPG的游戏方式完整地结合在一起。这让经典的“《马里奥》系列”获得了一个新生。作为在家用电视游戏上SQUARE和Nintendo的最后一次合作，这无疑为其划上一个完美的句号。而这个游戏也成为了“《马里奥》系列”新的经典，并赢得了众多过去这个游戏系列爱好者的一致肯定。

黄金期：1996～2002，SONY 时代

Tobal No.1

发行时间	1996 年
出　品	SCEA
系统平台	PlayStation



SONY 会邀请 SQUARE 为其开发游戏，这对当时已经颇具名气的 SQUARE 是很正常的事。但是令人吃惊的是，SQUARE 于1996年为PlayStation开发的第一款游戏即不是其最擅长的RPG也不是当时最为玩家所热衷的FTG。而是将这两种游戏类型进行混合后改造而成的《Tobal No.1》。这个游戏在系统方面更加接近于 SEGA 的《VR 战士》，而这个游戏的角色设定则是由鸟山明负责的。游戏在局部进行了不少的创新。除了情节外，游戏的重点还是在战斗上。这是一个当遇敌后会出现类似格斗游戏般一对一对决的战斗设计，看上去很类似于标准的格斗游戏模式。但是更加强调技巧、力量、耐力、攻击准度等，甚至还有物品的使用。PlayStation主机当时的强大性能让这个游戏在图象效果上有了更加优秀的表现。但是让这个游戏名垂青史的还并只是这些方面，在游戏附带了《Final Fantasy Ⅶ》DEMO 版也是让人们记住这个游戏的一大关键。

Final Fantasy Ⅶ

发行时间	1997 年 9 月 3 日
出　品	SCEA
系统平台	PlayStation，PC（1998）



SQUARE 在PS上的第一弹所取得的效果让任何人都有理由相信下一个出现在PS上的游戏会成为一个划时代的作品。王牌作品《Final Fantasy Ⅶ》当仁不让地充当了这个划时代的标志。而对美国人来说，《FF Ⅶ》几乎要让他们面对一个巨大的时间和空间跳跃：几代对“《FF》系列”不屑一顾的玩家在这一代游戏面前再也不能无动于衷，对这个游戏的观念需要从《FF Ⅲ》直接地跨越到《FF Ⅶ》。而有趣的是，就是直到游戏发售的时候，Nintendo 也仍然没有放弃说服 SQUARE 再给老东家一些面子。但是事实证明SQUARE从Super NES跳过N64而为PlayStation开发游戏是最明智的决定。游戏在新主机上的表现无论在哪一方面都取得了压倒性的优势。《FF Ⅶ》带来了一场震动，这场震动让所有的游戏商都清楚看到PlayStation对游戏的强大硬件支持而纷纷投入其麾下。但对于SQUARE来说，令其兴奋的是这个游戏让它真正地名利双收，也让自己戴上了RPG之王的桂冠。正如当时的评论说到的：“从来没有能将技术、游戏性以及震人心扉的内涵融合得如此完美的游戏。”惊人的视觉冲击，扣人心弦的音乐和完美的游戏剧情，《FF Ⅶ》带来了新的RPG感受。“RPG一直就很受欢迎，但是它从来没有像现在这样受到人们的喜爱。”《FF Ⅶ》在 SQUARE 游戏史上的地位可见一斑。

Bushido Blade

发行时间	1997 年
出　品	SCEA
系统平台	PlayStation





一个十分漂亮而且耐玩的游戏。要了解它比较简单，看看游戏是如何来宣传自己的就可以了：你对《Street Fighter》的战斗方式烦扰了吗，那种重复地使用升龙拳，旋风腿，并且怎么打都是集中在面部的攻击让人厌烦了吗？那么请加入到《Bushido Blade》（武士道之刃）中来吧，这是为你设计的一款游戏，它将带你进入武士的世界，它会告诉你什么才是战斗，什么叫做一击必杀。你可以通过攻击对手的不同部位而达伤害对手的目的，例如手和腿的后部。游戏为你提供了6位不同角色让你选择，同时每种角色还有数种武器和招式来让你发挥你的格斗才能。看看游戏吧，让游戏再增加一个"HERE IS A NEW COMER"！

Final Fantasy Tactics

发行时间	1998年2月
出　　品	SQUARE
系统平台	PlayStation

经常会有玩家抱怨在一个RPG游戏中动不动就是一大堆的敌人，踩地雷的遇敌方式即使是"《Final Fantasy》系列"也不例外地深陷其中。《Final Fantasy Tactics》（最终幻想战略版）在很大程度上改变了这一惯例。虽然游戏的基本方式并没有过多地进行革新，但是战斗部分之新却是这个游戏最大的特点。只要你能在战斗中找到更好的策略和战术来破解敌人，而自己又能灵活地运用战术来攻击敌人，加上对战斗的熟练操作程度，那么游戏就能更好地取得胜利。虽然重点是在这个方面，但是游戏在剧情上也并没有含糊。《Final Fantasy Tactics》的剧情严肃而紧凑，就像过去的"《FF》系列"的故事情节一样很自然地就展开了。只是这个游戏对美国人来说的确比较痛苦，糟糕的翻译让美国人玩这个游戏的时候是如坐针毡，这也是为什么《Final Fantasy Tactics》并没有能在日本以外的地方取得优异成绩的原因了。

Bushido Blade 2

发行时间	1998年
出　　品	SQUARE
系统平台	PlayStation

这个游戏看看还确实没有多少可说的，《Bushido Blade 2》（武士道之刃2）显然没有其前代那么风光，游戏和前作相比也实在没有多少让人感到新奇的变化。游戏的人物没有增加，改变的只是游戏的画面和战斗系统。尽管如此，这样的游戏也没能引起更多玩家的兴趣。

SaGa Frontier



发行时间	1998年
出　　品	SCEA
系统平台	PlayStation



尽管很多的RPG都宣称自己具有很高的游戏性，但是到玩家玩到游戏的时候却从来没有得到过游戏先前所言的那么好。当完成一个个RPG的时候，会发现他们都有着惊人相似的流程设计。然而这种现象在《SaGa Frontier》（沙加异域篇）中却并不存在。游戏提供了7位不同的角色来完成同种剧情下的不同冒险。在游戏中你将有很大的自由去进行游戏，包括游戏的过程都是你自己决定。但是初次在PS上设计这样的游戏，使游戏的很多方面并没有达到像预期的那样平衡，所以游戏得到更多的是批评。虽然游戏在剧情上还是同样的杰出，但是在游戏没有完全地实现之前的计划时，玩家也无法再从这些亮点中得到多少的欢娱。但是这个游戏却在美国取得了不错的成绩，并且成为"《SaGa》系列"的又一成功之作。

Einhander

发行时间	1998年
出　　品	SCEA
系统平台	PlayStation

SQUARE第一次尝试制作第一人称射击游戏是1989年的《King's Knight》，之后SQUARE几乎再也没有涉及到这个领域。多年之后的《Einhander》（独臂擎天）是SQUARE在射击游戏领域能有所作为的作品。或许从今天的角度来看，《Einhander》并不能算是一款被玩家所期待的作品。不仅是因为游戏在题材的挑选上还是老套的外星人入侵地球，而就是在射击游戏本身SQUARE也没有寻找到更大的突破。但是事实上游戏还是赢得了一部分玩家，原因是游戏的确是迎合了玩家对射击游戏的要求：更大更强的BOSS，更多新奇的武器提供给玩家来进行游戏。而游戏最大的亮点还是在游戏的图象效果上，高分辨率以及极佳的游戏平台为SQUARE以后再开发此类游戏开了方便之门。

Parasite Eve

发行时间	1998年
出　　品	SQUARE
系统平台	PlayStation

这是一个已经为大家耳熟能详的游戏了。《Parasite Eve》（寄生前夜）被人理解为是集合了《Final Fantasy Ⅶ》和《Resident Evil》（生化危机）特色的游戏。《Parasite Eve》将RPG元素和恐怖融合在了一起，整个游戏看上去更像是在欣赏一部电影。游戏围绕着女主角Aya Brea（这可是现在说到游戏中的女性角色怎么都不能被忽视的人物哦）展开，这个对病毒有免疫的纽约市警官的任务就是阻止致命的寄生病毒传遍整个国家。游戏采用了大量的CG动画，而游戏的流程稍短了些，并且游戏的难度也不是很大。不过要重新欣赏游戏只需要利用游戏开始菜单的"EX"选项即可（这也是现在日本3D游戏CG回放的主设计）。而完成游戏后就能进入难度更大的模式。而这个游戏在发行时还包括了另外两份SQUARE给玩家的大礼，那就是《Xenogears》的DEMO和《Final Fantasy Ⅷ》的演示动画。

Xenogears

发行时间	1998年
出　　品	SQUARE
系统平台	PlayStation



就和SQUARE的不少作品一样，《Xenogears》（异度装甲）从一开始就受到了激烈的争论。从整体上看游戏是SQUARE走向成熟后的游戏作品，但是游戏又不是那么地让人为之



叫好。游戏在设计上相对于其它的SQUARE游戏更加地完善了，但是因为包含了不少的宗教元素而使其在美国更加受欢迎。而这个游戏本身的设计就是相当的复杂的，游戏要玩家扮演名为Fei Fong Wong的人去破坏一种名为gears的超级武器。由于过多地强调情节，而且又严格遵守着SQUARE制作游戏的标准，而使得游戏并没有体现出太多的乐趣。而游戏在画面上也有着明显的不足，但是值得一提的就是在这个游戏中有人和装甲两种的行动概念。

Brave Fencer MUSASHI

发行时间	1998年
出　　品	SQUARE
系统平台	PlayStation



《Brave Fencer Musashi》(武藏传）是一款动作冒险RPG。游戏中玩家扮演一位名为Musashi的勇士去冒险。Musashi是一个有着典型英雄形象的角色：瘦小的身体，巨大的剑和一头向上竖立的蓝色头发。他受YAQUINIK王国传昭去阻止LECOIR帝国偷窃魔力剑REYGUND。MUSASHI同时也有着特殊的能力，他在战斗中能够将敌人的力量吸取到自己的剑上来利用。让游戏看上去显得与众不同的是游戏的时间系统。游戏的时间系统让游戏的场景无时无刻不在改变着，而基本上每15分钟游戏的昼夜就会替换一次。和SQUARE的重头RPG相比，游戏在很大程度上倒像是一出开心的幽默剧，而这个游戏也算是SQUARE游戏开发名单中的一道特殊的风景了吧！

Ehrgeiz

发行时间	1999年4月30日
出　　品	SQUARE
系统平台	PlayStation，Arcade（1998）



和SQUARE发布《Bushido Blade》和“《Tobal》系列”同期，由SQUARE、Dream Factory和Namco联合开发的《Ehrgeiz》(神佑擂台）于1998年在街机平台上发布。这个游戏一年后移植到了PlayStation上。这个游戏给人留下的深刻印象一方面是游戏绚丽的画面，另一方面则是游戏中登场的《Final Fantasy》角色。除了能让这些玩家所喜爱的人物来进行格斗，游戏还设计了4个小游戏来增加游戏的乐趣。这个游戏也是到2001年SQUARE在PlayStation 2上发布《The Bouncer》之前的最后一款格斗游戏。

Chocobo Racing

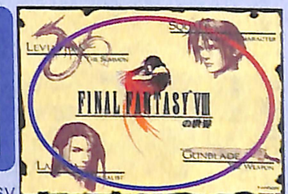
发行时间	1999年7月31日
出　　品	SQUARE
系统平台	PlayStation



《Chocobo Racing》(陆行鸟赛车）是一个小型赛车游戏。它发布的时间是一个同类游戏繁多、竞争激烈的时期。在市场上还出现了《Diddy Kong Racing》和《Bomberman Fantasy Race》这两个强劲的竞争对手。《Chocobo Racing》在竞争中显然没有得到任何的甜头。赛车的线路跟踪设计、严密的操作设计以及较高游戏性，这些《Chocobo Racing》都不具备，其失败也就是理所当然的。

Final Fantasy Ⅷ

发行时间	1999年9月9日
出　　品	SQUARE
系统平台	PlayStation，PC（2000）



虽然普遍的观点是认为《Final Fantasy Ⅶ》是“《FF》系列”中的巅峰之作，但是从整个系列的发展来看，《FF Ⅶ》却不如《FF Ⅷ》那样近于人心。如果说《FF Ⅶ》在其制作过程还存在N64或是PS的选择的话，那么《FF Ⅷ》就绝对是将目标瞄准已经在竞争占据了很大优势的PS。从这一层意义上说《FF Ⅶ》应该算是起到了整个“《FF》系列”由Nintendo时代过渡到SONY时代的桥梁作用。所以出现在PlayStation上的《FF Ⅷ》已经是一款相当成熟的作品，无论是在游戏的故事情节编排上还是在游戏性的设计上。SQUARE在多年的RPG开发之后似乎更加懂得如何去塑造一个能和而玩家发生共鸣的游戏。英雄与恶人的矛盾贯穿了整个游戏，而Squall Leonhart就是这个矛盾的中心。配合上其它8位拥有鲜明性格特征的人物，游戏基本上得到了尽善尽美的表现。召唤兽（G·F）在这个游戏中被更加广泛地被认识被接受。《FF Ⅷ》对整个“《FF》系列”的意义来说，几乎是将这个游戏的亲和力以升级的速度向玩家推进。

Final Fantasy Anthology

发行时间	1999年10月5日
出　　品	SQUARE
系统平台	PlayStation



《Final Fantasy Anthology》(FF系列选集）是为美国人是设计的特殊一代《FF》，它几乎是让美国人第一次有机会接触到《FF Ⅴ》这个在《FF Ⅶ》问世前极为优秀的“《FF》系列”作品。《Final Fantasy Anthology》最著名的当数它的职业系统。游戏为玩家提供了包括骑士、舞者以及小偷在内的22个职业。每种不同的职业都有各自特有的技能，并且随着等级的提升会出现新的技能。当然，既然是选集，那么这个游戏中也就不会只包括《FF Ⅴ》，它还收录了《FF Ⅵ》。不同的是这两个游戏组成的《Final Fantasy Anthology》并不仅仅是拼盘，针对PS的性能游戏作了相应的调整，在画面、音乐以及其它方面的表现上，游戏都比在Super NES上更加出色。

Chocobo's Dungeon 2

发行时间	1999年
出　　品	SQUARE
系统平台	PlayStation

《Chocobo's Dungeon 2》(陆行鸟迷宫2)是一个简单但是同时又极度个性化的游戏。它秉承了“《Chocobo's Dungeon》系列”的传统风格但同时又是如此标新立异。游戏中你需要和敌人战斗、收集各种物品以及在迷宫中找到出路，但是你又要完全耐心地去帮助那些你在游戏中的朋友。作为一个相对



平缓的游戏，它在美国的发行并没有能得到太多的赞誉。不过作为一个有特色的游戏，《Chocobo's Dungeon 2》在不少方面还是让人觉得耳目一新，而趣味性就是这个游戏最让人喜爱的地方了。

SaGa Frontier Ⅱ

发行时间	2000年
出　　品	SQUARE
系统平台	PlayStation

似乎是作为对《SaGa Frontier》原来的不足的一种回应，SQUARE为《SaGa Frontier Ⅱ》设计了一个传统得不能再传统的结局，让游戏的注意力转移到游戏的过程上。所以游戏保留了大量自由的元素，在游戏开始时你能选择两位角色进行游戏，一个是Gustave八世，这个落魄的王子从他的国家逃了出来，以重新建立自己的王国；另一个则是骑士Wil，这个幼小的骑士要寻找他的父亲。(不知道为什么，找老爸这样的设计挺受SQUARE喜欢的)随着故事的发展，两个不同的人物将会在同一个地点出现结局。这个游戏的战斗部分是从《SaGa Frontier》保留下来的，改变不多，不过画面却是得到了很大的进步。

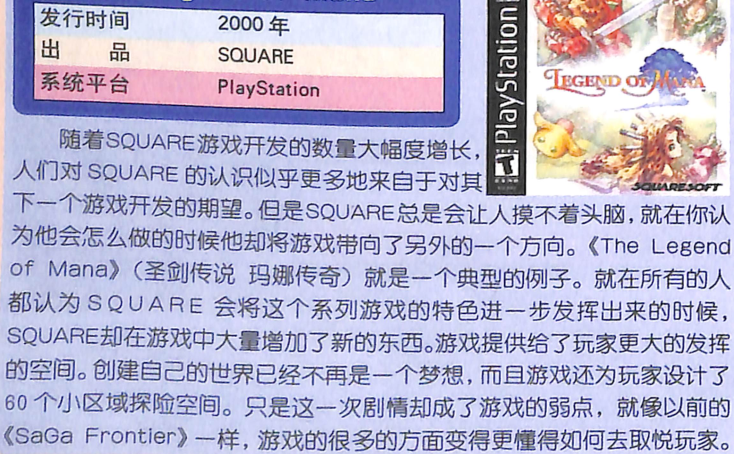
Front Mission 3

发行时间	2000年
出　　品	SQUARE
系统平台	PlayStation

《Front Mission》(前线任务)是一个并不怎么为大家(美国玩家)熟知的游戏，这个游戏的前两代作品分别是出现在Super Famicom和PlayStation上。《Front Mission 3》的故事是发生在未来22世纪，讲述了一种名为Wanzers的武器带来的影响。游戏围绕Kazuki Takemura(竹村一辉)，这个总想参加不同寻常的战斗的学生展开。游戏的战斗和不少战棋类游戏比较接近，大体上和前作都比较相似，不过这个游戏作为第3代作品，制作者也的确想过是不是需要让游戏变一个样子，但是考虑到这个系列历来的风格，这样的打算最后作罢。

The Legend of Mana

发行时间	2000年
出　　品	SQUARE
系统平台	PlayStation



随着SQUARE游戏开发的数量大幅度增长，人们对SQUARE的认识似乎更多地来自于对其下一个游戏开发的期望。但是SQUARE总是会让人摸不着头脑，就在你认为他会怎么做的时候他却将游戏带向了另外的一个方向。《The Legend of Mana》(圣剑传说 玛娜传奇)就是一个典型的例子。就在所有的人都认为SQUARE会将这个系列游戏的特色进一步发挥出来的时候，SQUARE却在游戏中大量增加了新的东西。游戏提供给了玩家更大的发挥的空间。创建自己的世界已经不再是一个梦想，而且游戏还为玩家设计了60个小区域探险空间。只是这一次剧情却成了游戏的弱点，就像以前的《SaGa Frontier》一样，游戏的很多的方面变得更懂得如何去取悦玩家。

Vagrant Story

发行时间	2000年5月16日
出　　品	SQUARE
系统平台	PlayStation

或许由于是《Final Fantasy Tactics》的设计者松野泰己参与设计了《Vagrant Story》(放浪冒险潭)，所以游戏在不少地方都有着《FF》的痕迹。《Vagrant Story》是SQUARE少有的复合性游戏，也是一部相当成熟的作品。物品的组合、解谜以及战斗都在游戏有着不同的体现。因为游戏视角，以及游戏电影式的表现手法的缘故，所以游戏和SQUARE的RPG整体形象有不小的出入。不过其出色的战斗系统就已经足够让不少玩家为之着迷了。

Threads of Fate

发行时间	2000年7月15日
出　　品	SQUARE
系统平台	PlayStation

自从《Brave Fencer Musashi》发行后，SQUARE就很少再有让人哈哈大笑的作品，直到《Threads of Fate》(晶莹之露)的出现。这又一个以幽默见长的RPG。游戏给出了两个打不散离不了的冤家：一个骑士和一个公主来将搞笑进行到底。在主角们身上发生的故事的确足够让你笑开怀了。而由于设计的人物均有不同的侧重面，所以实际在游戏中不同的人几乎都会得到不同的感受。只是这样的游戏流程注定不能太长，所以游戏的剧情相对较短，而游戏中战斗的乐趣也很大程度上是来自于宠物MINT的特殊表现。

Chrono Cross

发行时间	2000年8月16日
出　　品	SQUARE
系统平台	PlayStation



除了《FF》，对SQUARE来说期望最大的游戏就应该是《Chrono Trigger》。毕竟这是一个在电视RPG游戏领域举足轻重的作品。到2000年这样的期望终于能够被玩家看到结果并为之欢欣鼓舞。《Chrono Cross》(超时空之轮)为"《Chrono》系列"提出了新的主题，新的概念。它将多个游戏的元素整合到一个游戏之中但是却看不到多少模仿的痕迹。游戏中的平行世界取代了时间转移，改良的战斗系统让游戏的战斗充满了快感和乐趣而不会让玩家感到厌倦。

Parasite Eve Ⅱ

发行时间	2000年9月13日
出　　品	SQUARE
系统平台	PlayStation



第一代的《Parasite Eve》采集了大量来



自RPG的剧情以及恐怖元素，《Parasite Eve Ⅱ》在更大程度上融合着这些元素。而原来那种令人讨厌的战斗模式开始被即时制的战斗所取代。游戏的故事承接着上一代开始。Aya Brea仍然将和折磨人类的寄生病毒作斗争，并且和各种敌人展开战斗。恐怖的概念还是这个游戏所极力要带给我们的。

Final Fantasy Ⅸ

发行时间	2000年11月14日
出　　品	SQUARE
系统平台	PlayStation



现实主义风格在“《FF》系列”中占据了两代之后，《FF Ⅸ》又回到了纯粹幻想的国度之中。但是PlayStation主机的强大性能让这种回归显然比在Super NES上更加让人激动。精致的画面，幻想的人物让游戏终于“又见幻想”。不过随着这种回归，游戏又开始特别注重物品以及武器装备在游戏中的运用，当然情节和人物性格的塑造在游戏中同样是被放到了重要的位置。作为在PlayStation上的最后一款《FF》，《FF Ⅸ》并没有取得一致的好评，更多的人认为这款游戏反而退步了不少。而接下来，《FF》转移到了更加强大的主机PlayStation 2上，SQUARE需要让《FF》发挥出更加醉人的魅力，而不是退步。

Driving Emotion Type-S

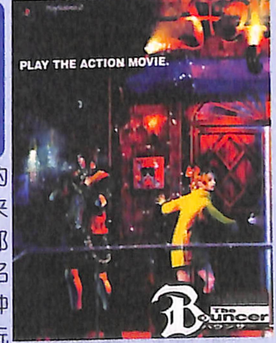
发行时间	2001年
出　　品	SQUARE
系统平台	PlayStation 2



当《Driving Emotion Type-S》在日本上市的时候，游戏给予SQUARE却是一片尴尬的境地。这个游戏完全暴露出SQUARE对PlayStation 2主机游戏开发的不适应。不过所幸的是当游戏开始在美国上市的时候，一些暴露出来的问题已经基本上得到了解决，而使游戏看上去已经和新的主机完好地结合在了一起。然而事实上并不是这样，玩家在游戏的过程中总是会出现一阵阵的延迟，这是一个赛车游戏绝对不允许出现的情况。这些问题在解决之后，游戏才开始被推广。不过话说回来这的确也是一款不错的赛车游戏，游戏为玩家提供了真实度极高的赛道和多达43种赛车，而且还为新玩家提供了14个章节的训练课程。如此体贴，也算比较难得了！

The Bouncer

发行时间	2001年3月6日
出　　品	SQUARE
系统平台	PlayStation 2



这又是一部由大量的CG动画构筑而成的游戏。评价这样的游戏的确只有用“看电影”来形容。欣赏动画和剧情就是这类游戏的全部了。游戏讲述的故事是要求玩家去拯救一个名叫Dominique的被绑架的女孩。不过因为种种原因而受到了各种各样的阻挠。而最后通过玩家的努力（说是剧情的编排在小生看来更合适）而让这个Dominique的女孩得救。这个游戏的图象的确有PlayStation 2的风范，就是你不想动心也得为之叫绝。不过游戏在多人模式的设计上却是个失败，或许这样的游戏还是一个人玩的好。

Final Fantasy Chronicles

发行时间	2001年
出　　品	SQUARE
系统平台	PlayStation

可能是为了怀念在PlayStation上《FF》取得的成绩，在已经进入PS2时代后SQUARE还是推出了这个二合一的《Final Fantasy Chronicles》(FF编年史)。不过这次选择的游戏还是来自Super NES时代，《Chrono Trigger》和《FF Ⅳ》成了这一次的中的者。和《Final Fantasy Anthology》一样，游戏在原来的基础上进行了不少改进。不过值得去关注的，除了纪念价值以外也确实没有多少了。

Final Fantasy X

发行时间	2002年1月
出　　品	SQUARE
系统平台	PlayStation 2



有机会玩过这个游戏的玩家一定会为其近乎完美的场景效果和视觉表现大叫过瘾。作为在PS2的第一个“《FF》系列”游戏，当然SQUARE对其是分外的重视。除了人物的设计和故事的编排，游戏的重心几乎全部落在了如何来发挥PS2的强大机能上。但是结果却是如此优秀的游戏也没有能将PS2一半的性能发挥出来。这在让人遗憾的同时也不得不为这台新主机的巨大潜力叫好。《FF Ⅹ》的故事围绕闪电球选手Tidus和召唤师Yuna展开，游戏在主线剧情的设计上却是相当戏剧化，这在很大程度上得归功于游戏中众多特色鲜明的人物。而小生到现在也一直认为Yuna是历代游戏中最为让人心动的女主角。就不知道大家在玩过游戏后会怎么看了。

既然游戏如此出色，这里就不妨来看看这个游戏的背后究竟有哪些制作人员。

执行制作	坂口博信
制作	北濑佳范
导演	鸟山球（事件），中里尚义（地图），上田俊郎（战斗）
主程序	杉本浩二（角色），片野尚志（事件）
程序监督	成田贤
场景	野岛一成
艺术导演	直良有佑（世界），高井慎太郎（战斗）
角色设定	野村哲也
音乐作曲	植松伸夫（仲野顺也、浜涡正志协助）
插图原画	天野喜孝
配音演员	
ティーダ（Tidus）	森田成一（曾做《FF Ⅷ》中Zell的动作模型）
ユウナ（Yuna）	青木麻由子（《FF Ⅷ》中Rinoa的动作模型）
リュック（Rikku）	沙本まりか
アーロン（Auron）	石川英朗
ルールー（Lulu）	秋树リオ
キマリ＝ロンゾ（Kimari）	长克巳（体优）
ワッカ（Wakka）	中井和哉
シーモア＝グアド（Seymour）	诹访部顺一
シド（Cid）	坂口候一



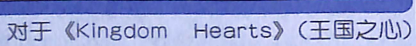
Final Fantasy XI

预计发行	2002 年
出　品	SQUARE
系统平台	PlayStation 2



据说从这一代游戏开始《FF》将完全转向网络，恐怕这在很大的程度上都得益于PS2所具备的数码娱乐网络终端功能了。这个游戏是由负责《Chrono Cross》的Hiromichi Tanaka（田中弘道）和另一位一直负责“《FF》系列”的Kouichi Ishi（石井浩一）负责开发的。不过这款游戏和《FF》的电影一样成为了SQUARE的伤痛，目前SQUARE每年要为其负责上百亿日圆的赤字，好在这款游戏的注册用户数已经到达了实现盈利的边缘，随着SQUARE与ENIX的合并，或许SQUARE的梦魇终于要离去了吧！

Kingdom Hearts



预计发行	2002 年
出　品	SQUARE
系统平台	PlayStation 2

对于《Kingdom Hearts》（王国之心）这个名字相信大家都已经不再会陌生。自从在2001年的E3上展出后，它就成了一个倍受瞩目的RPG游戏。因为这个游戏是SQUARE这个游戏巨头和迪士尼这个美国动画巨头合作开发的作品，所以为很多人所重视。而更多的数据显示SQUARE负责的是这个游戏的画面和系统设计，只是让人惊奇的是DESNEY的角色设计者仍然是日本人野村哲也。这样的作品即使在日本不被认同，那也会在日本之外的大市场给这两家开发商带来丰厚的利润。这个游戏中会出现经典的迪士尼角色也会出现“《FF》系列”中人物。虽然是个大杂烩，但取得的结果令人满意。

衰退期：2002 年～2003 年 4 月 1 日，混乱时代

PLAYONLINE 计划的推出并没有给 SQUARE 带给实质性的变化。《FF》在这个时候几乎成了 SQUARE 即爱又恨的孩子。电影版的失败让SQUARE几乎丧失了翻身的能力，时局的剧变使得这位巨人步履蹒跚。在2002年到SQUARE与ENIX合并期间，几乎没有几款是真正能够再次刺激玩家，并且可以让 SQUARE 东山再起的作品。混乱之中，SQUARE 并没有能走出自己的一片天空。就如同之前所说的那样，SQUARE最终选择了合并，尽管还有一款不太成功的《无尽沙加》和一款非常成功的《FF X－2》伴随着这一段岁月。

SQUARE历代作品当然不只以上介绍的这么一点。还有不少的早期游戏由于没有多少的影响而在文中略过，关于SQUARE详细的游戏发售，请参见文后附上的SQUARE游戏发售年鉴。在以上介绍的众多SQUARE的主流游戏中，或许我们可以看出这个游戏软件制作商究竟是怎么走过来的吧。那么SQUARE发展到巅峰的时期，其规模究竟有多大呢？



第三章：庞大的游戏软件王国

要考究一家游戏公司的规模，并不能简单地看它究竟拥有多少资产。经济学观点认为，一个企业的全部价值在于其有形资产与无形资产的总和。SQUARE 从其创始到发展壮大到今天的 17 年中，评估它的规模显然已经不再是根据其年度盈利或者股票价值就能给出一个合适的答案。今天的SQUARE是一个已经将其触角延伸到和游戏相关的游戏娱乐软件产品一体化的厂商。跨平台、跨领域性的商品生产在SQUARE的产业大名单中占据了越来越重要的地位。全球化的进程让整个SQUARE集团开始在世界各地拥有了自己的游戏基地。无论从哪一个方面看，SQUARE都是目前世界上最大的游戏软件王国之一。合并之前SQUARE的主基地已经分化成三个主体：日本 SQUARE 总部、美国 SQUARE 分部和欧洲 SQUARE 分部。

SQUARE 日本总部


▲北濑佳范

SQUARE 的日本总部位于东京新宿。这从 17 年前开始就是 SQUARE 制定一切发展战略的集中地。1986 年当公司正式成立的时候，SQUARE 的全称是 SQUARE 软件责任有限公司。属于小规模游戏软件开发商。十余年的发展让这家在当时本不起眼的游戏公司依靠着 Nintendo 风靡全球的 NES 一举成名，而其净资产以及开发实力也随之几乎直线型地上升。在设立世界性的分公司之前，SQUARE日本总部的职能不仅仅是要负责全部游戏的开发工作，还包括所有大小策略的制定。在这个过程中，SUQARE 逐渐从一家仅仅开发电视游戏软件的厂商转变为一个将所有的交互式娱乐软件的开发作为自己的发展方向的公司。今天 SQUARE 的全线游戏产品的范围已经延伸到了包括 PC、PS 以及 GBA 在内的全部主流游戏平台。

SQUARE 的招牌作品《FF》就是在日本总部诞生的。1987 年在 Nintendo 的 FC 主机上发行的第一代《FF》逐步将 SQUARE 带上了正轨。除了《FF》电影版以外，后来所有的“《FF》系列”作品几乎全部是在 SQUARE 日本总部进行制作完成。而这里也是 SQUARE 全线精英的聚集地，包括坂口博信和天野喜孝等。截止到 1999 年，在 PS 上的最后一款《FF》作品《FF IX》发行之后，（当时“《FF》系列”的全部销量为 3000 万套）SQUARE 日本总部所创造的价值，仅发行的游戏累积估算下来就超过了一百亿美元。

SQUARE 日本总部同时还负责调度全世界的相关业务。从 1989 年开始，SQUARE 日本总部通过了全球战略的决议，而开始把市场范围向美国扩展。正是因为这样的策略，也使美国成为除了日本本土之外最重要的市场。从这个时候开始，SQUARE 正式改变了名称，其全称变为 SQUARE SOFT 公司。

到了 2001 年，SQUARE 日本所负责的工作和过去相比，游戏开发上的相对要少了许多。而如何更好地调查研究市场，制定更为合理的发展战略成为其中心内容。

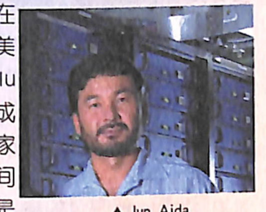
SQUARE 美国分部

1989 年，随着对美国市场的正式开拓，SQUARE 美国分部成立。其总部位于加州的洛杉矶。作为 SQUARE 日本总部的子公司，SQUARE 美国分部所负责的是 SQUARE 在北美的全部事务。

开始阶段，SQUARE 美国分部所需要做的仅仅是将 SQUARE 的早期作品逐步在北美进行推广。时间的推移让SQUARE美国分部对北美市场的



了解超过SQUARE日本总部。北美事务到现在几乎全部移交到了这里来进行。SQUARE在美国的分部并非只有在洛杉矶的一家。Honolulu Studio是SQUARE继SQUARE USA之后又成立的隶属于SQUARE USA的另一家分部。这家分部位于热带地区的夏威夷岛上。近段时间SQUARE美国分部最重要的组成部分是SQUARE PICTURE制作小组。这个小组因为与Columbia Pictures合作开发了《最终幻想：灵魂深处》(Final Fantasy: The Spirits Within)而著名。而这部电影就是在Honolulu Studio完成的。不过根据这家分部的成立时间和所做的工作来看，Honolulu Studio更像是专门为制作这部电影而设立。只是遗憾的是，SQUARE PICTURE小组也因为这部电影给公司带来的巨大损失而宣告解散。(详情请参见本专题最后一部分)这里必须说到的就是，SQUARE在北美区的开发任务目前几乎都移交给了Honolulu Studio，而这家公司是和SQUARE USA统一进行管理的。在SQUARE USA的总裁兼首席运营官Jun Aida的话语中我们可以清晰地了解到Honolulu Studio的作用："SQUARE选择了Honolulu Studio作为其在美国的第二个产品制作发行地。它主要将掌管太平洋地区游戏的创作以及发行。我们被鼓励去做一切可性的事情。"


▲Jun Aida

目前SQUARE美国分部游戏开发的工作并没有终止，虽然它的定位基本上是市场开拓、产品推广和厂商之间的合作联系。但是实际上它也会从总部分出一部分游戏开发工作，例如近期和DESNEY合作开发的游戏《王国之心》就是其中之一。但是目前在美国市场上SQUARE的重点并不是集中放在了SQUARE美国分部上，另外一家新成立不久的分部分担了不少游戏的开发工作，这就是SQUARE ELECTRONIC ARTS。


▲风光迷人的夏威夷。

SQUARE ELECTRONIC ARTS

SQUARE ELECTRONIC ARTS是SQUARE和EA合作成立的公司。对SQUARE来说，这家公司对在世界性的合作和业务扩展上有着极为重要的意义。

众所周知，EA是目前世界上最大的游戏公司。它成立于1982年，总部设在加洲的San Mateo。和SQUARE合作成立分公司的目的主要是开拓北美市场。公司于1998年5月成立，总部同样是在加洲的洛杉矶。这次的合作实际包括两个部分，一个是北美的SQUARE ELECTRONIC ARTS，另一个则是日本的Electronic Arts SQUARE KK(总部在东京)。两家分属的合作公司分别以同样的目的来打通一条通向彼此市场的捷径。两家在合作公司中所在的股份比例分别为美国公司SQUARE占70%，EA占30%；日本公司SQUARE占30%，EA占70%。总体资产接近的情况下，总股份即为50%与50%的关系。

合作公司最大的目的是将双方的产品打入对方的市场中去。到目前为止，双方还没有合作开发过任何的游戏，但是根据双方的官方发言表示，这样的可能并不会被排除。而按照EA的总裁John Riccitiello来说："SQUARE是世界著名的游戏公司，在它的游戏开发史上保持多项创举性的第一，所以合作对双方来说不管是市场还是开发工作都是很有好处的。更重要的是现在的SQUARE是一个在游戏制作、推广、发行上均有着一套完整的体系，并且有着丰富经验的厂家，双方的合作对开发日本和北美的市场来说置关重要。"而当时SQUARE的总裁兼首席执行官Tomoyuki Takechi(武市智行)则表示："和EA合作我们表现出充分的信心，我们甚至可以让EA来决定北美公司的运作。因为EA在北美有着足够的实力来推广任何游戏产品。"

SQUARE ELECTRONIC ARTS正在按照双方预定的目的运营着。至于这家合作的公司在双方的定性下会走向何方，而与ENIX合并后这些分公司应该怎么处理，还不得而知。

SQUARE欧洲分部

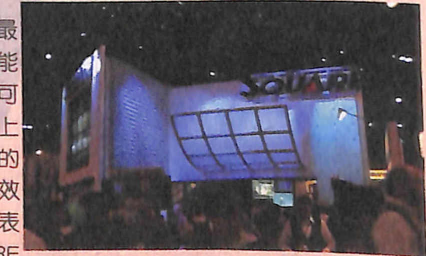
1998年，除了和EA合作成立了两家分公司，SQUARE还独立地成立了SQUARE欧洲分部，全称为SQUARE欧洲有限公司，总部设在英国的伦敦。

对于欧洲分布需要说到的地方并不是很多。这家分部的主要作用就是发展SQUARE在欧洲地区的业务。由于相对于其它欧洲本土的国家而言，英国历代就是游戏消费的大国，所以才会将总部选择在伦敦。而SQUARE EUROPE目前获得了SQUARE总部的全权任命，完全可以独自地掌管欧洲地区的全部生意。而且同时也被允许根据当地的实际情况进行战略性的调整，甚至从局部完全改变总公司的策略等。这对于适应欧洲市场的需要来说，这样的授权的确十分重要。只是欧洲分部的职能基本上也就会局限在这个范围之内，在短期内不会有多少改变。

SQUARE ENIX

不知道应该有什么样的语言来评价这个已在2003年4月1日成立的日本游戏软件业的新巨头，让我们伤心的是，SQUARE参与这一次的合并似乎并不是出于他们的本意，如果不是2001、2002年巨额的财政赤字，SQUARE可能就不会想到通过合并来解决自己的困境。新会社从股价分配到人事任命都基本按照合并计划来进行，而在下一个财年的利润目标也没有改变。

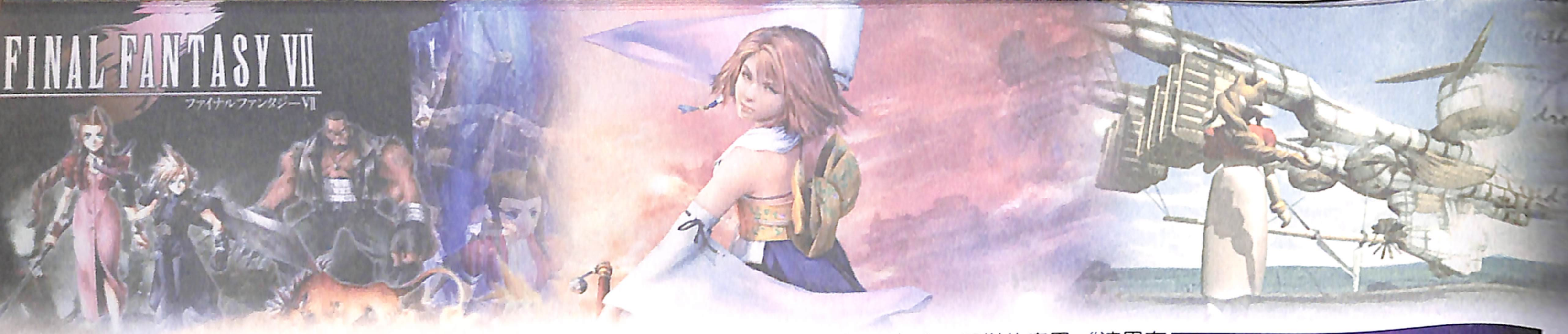
对于玩家来说，合并消息最好的部分无非就是以前不可能的开发计划在这一刻变成了可能，让《FF》与《DQ》同台上演好戏，日本游戏史上最成功的两款RPG合并之后会是什么效果？新公司的官方已经明确表示了这种可能性。然而SQUARE ENIX最大的愿望却是通过资金与技术的结合成为世界上最大的游戏软件开发商。



▲以后都看不见史克威尔单独参加的游戏展了。

这是SQUARE最后的舞台么？

除了SQUARE自己的产业机构外，和众多游戏厂商之间的合作也在逐步成为其主要的发展方向之一。2000年其抛出的"PLAYONLINE"计划就已经开始了和国内外厂商的之间对游戏的合作开发。而另一方面，2001年SONY对SQUARE的入股是对其发展有着重要意义的一件事。来自时尚帝国的支持让这个本就庞大的软件王国进一步扩展着自己的势力。如果不是2001年《FF》电影版给SQUARE带来的巨额损失，或许我们时至今日看到SQUARE将会是一个更加庞大的游戏软件王国，而不是无奈的合并吧。



第四章 梦魇2001——SQUARE特别篇

2001年7月11日，是电影《最终幻想：灵魂深处》首映的日子。按照SQUARE以及SONY，或者说是负责制作这部影片的Columbia Pictures（哥伦比亚影业）的估计，这部投资1.6亿美元，全部由电脑制作而成的全CG电影将会给他们带来丰厚的收益，即使没有能赚取大笔的资金，但是至少也能在电影界和游戏业投下一记重磅炸弹。



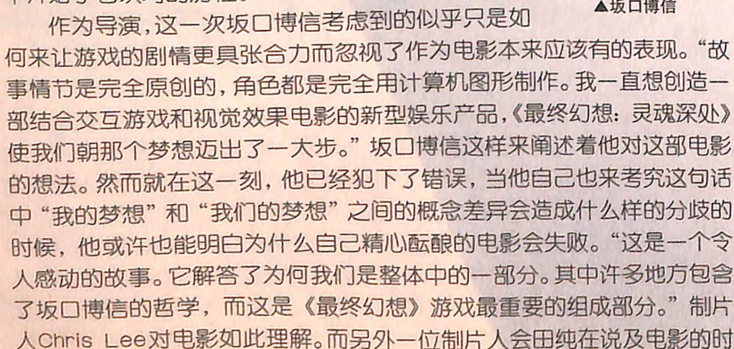
▲哥伦比亚公司已被索尼收购。

然而现实是残酷的。这部电影成了SQUARE历史上最为惨痛的教训。尽管有电影发行前铺天盖地的宣传攻势，尽管有《FF》这个对游戏玩家来说的金字招牌作为前缀，但是电影全球发行5个月后，按照统计数字，票房收入仅仅是投下资金的1/5不到。2001年也因此注定是SQUARE的衰年，"血本无归"这四个字第一次出现在这个在自己的发展历史上一向一帆风顺的巨人身上。失败让SQUARE遭受重创，制作该电影的SQUARE PICTURE小组在为电影《骇客帝国2》制作完一段十分钟的宣传动画后宣告解散。而SQUARE也因为这一部电影而导致了财政全面赤字，公司被迫大幅度裁员，PLAYONLINE计划规模缩小……连锁效应这时候毫不留情面地作用到了SQUARE身上。这让任何游戏公司或者电影制片公司都可以死亡的梦魇偏偏在新世纪的第一年就降临在了SQUARE身上。而《最终幻想：灵魂深处》所换来的仅仅是安慰性的2001年年度最佳电影创意奖。这一次，SQUARE败在了自己的标新立异上。在这个专题的最后，就请让我们来详细地回顾这部让SQUARE忆及无不为之痛心的电影的前后始末。

《Final Fantasy》电影版的故事

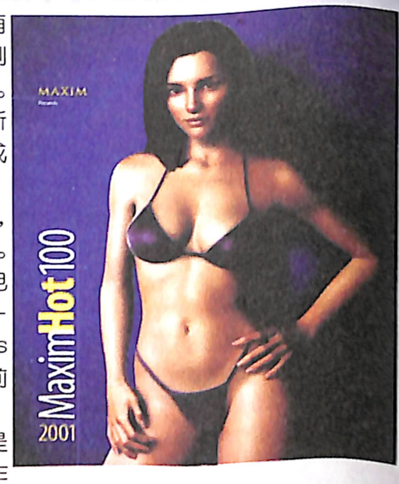
噩梦从一个成功的理念失败的形式开始。

当全世界的玩家听到RPG神殿《FF》将推出电影版的时候，没有人不为这个想法拍手叫好。这样的欢呼声足以掩盖过身处在这个光环下的所有人的理智，尤其是一手打造了数代《FF》剧情的坂口博信。而一部原本以为可以惊世骇俗的电影就在这样的掌声中开始了它坎坷的历程。



▲坂口博信

作为导演，这一次坂口博信考虑到的似乎只是如何来让游戏的剧情更具张合力而忽视了作为电影本来应该有的表现。"故事情节是完全原创的，角色都是完全用计算机图形制作。我一直想创造一部结合交互游戏和视觉效果电影的新型娱乐产品，《最终幻想：灵魂深处》使我们朝那个梦想迈出了一大步。"坂口博信这样来阐述着他对这部电影的想法。然而就在这一刻，他已经犯下了错误，当他自己也来考究这句话中"我的梦想"和"我们的梦想"之间的概念差异会造成什么样的分歧的时候，他或许也能明白为什么自己精心酝酿的电影会失败。"这是一个令人感动的故事。它解答了为何我们是整体中的一部分。其中许多地方包含了坂口博信的哲学，而这是《最终幻想》游戏最重要的组成部分。"制片人Chris Lee对电影如此理解。而另外一位制片人会田纯在说及电影的时候几乎包含了同样的意思："这里有许多的棘手的问题，或许你会问制作这类似真实影片是否并不简单。但我们是在试图建立新的标准和新的电影类型，而并非仅仅为了完成制作这一部影片。"



"这是一部完全的未来派电影，它将是一部技术与创意的结合体。完全由CG动画构成的电影将开电影史的先河，它将给电影业带来一次强烈的震荡。"Columbia Pictures的总裁Amy Pascal在电影制作前同样充满了信心。

电影设计过程中的每一步都是十分小心谨慎。因为完全的CG制作将接受全世界玩家已经观众的检验。为了切实了解计划的复杂性和规模，制片Chris Lee和会田纯在正式制作影片前花了近2年的时间进行计划和调研。为努力营造一个世界范围的人才集中地，坂口博信决定将制作中心基地设立在夏威夷的檀香山。SQUARE USA成为了来自世界20多个不同国家，超过200多名艺术家和技术人员的临时家园。

制作电影和制作一部游戏的过程截然不同。大量的设计工作取代了程序的编写而成为制作人员工作的主要部分。没有真人的表演却要求人物的一举一动都要和真人的表现完全地相似，这给所有人的工作都提出了更高的要求。人物的表情成为大家关注的焦点，这其中几乎每一个像素都要经过严格的检验才能通过。而这些表情甚至会和配音演员的工作密切相关。

不能不说为电影配音的演员阵容是强大的。熟悉电影的朋友可以清楚地知道当把阿里克·鲍德温（Alec Baldwin）、温·明娜（Ming Na）、唐纳德·史然兰（Donald Sutherland）、史蒂夫·布西尼（Steve Buscemi）以及詹姆斯·伍滋（James Woods）这些人聚集到一起后是什么样的概念。虽然实现聚集这些人SONY和Columbia Pictures在其中起了不少的作用，但是几乎和所有给游戏作过配音演员的明星们一样，他们全部都对这部电影的配音表现浓厚的兴趣，尤其上这样一部为全世界所关注的作品。

然而重要的仍然不是有什么样的明星来加盟电影的制作。最让人头疼的还是人物的动作模型的制作。计算机天生的"愚笨"让它实在很难解决这样的难题。而其中的"动态问题"几乎占据了电影制作的一半时间。这不得不让电影的制作过程中使用真人来为CG人物制作动作原型。为此，SQUARE专门建立了动作捕捉室，在这个实验室里，动作模型演员们身穿紧身黑色套装，在各个关节处放置了37个反射感应器。有一个大喇叭播放着电影中的剧情对话或场景音效，角色跟随声音做出相应的动作。周围有16个特殊的摄像机（安静且快速地发出红外线）记录他们的动作。计算机搜集这些数据后将信息传递到檀香山工作室那里。然后结果被3D化，在计算机中以抽线形式表现出来。而这是电影中角色的基础，再为此增加皮肤和外壳之后，那些无生气的线条就成为了栩栩如生的虚拟角色了。这个位于檀香山不远的Diamond Head实验室完成了全部的人物动作捕捉工作，这为设计人员提供了几乎全部的的设计素材。

人物问题的解决并没有意味着电影制作接下来就能一帆风顺。"关键



动画”是制作过程最后的关键。这是一个繁琐而且麻烦的过程。“从技术上来说，模拟现实中人类的面部表情是最困难的方面。不象那些静态的物体，模拟人类的运动、头发和衣服是对我们很大的挑战，因为我们每天都会注意到它们，从而变得非常挑剔。如果要用手工制作的话需要花非常长的时间，所以我们对此以创新的方法来处理。我们可以创造出一个优秀的计算机制作的人类角色。那是许多CG艺术家的梦想。”虽然麻烦，但是坂口博信却对此兴致勃勃。只是结果并不是他想得那么乐观。更加熟悉影片制作过程的会田纯这样说这个制作过程：“我们投入了大量精力开发内部专用的工具软件。由于之前从没人做过这种事，我不能仅仅雇佣人来展示我们怎么做。其他工作室也从没做过逼真的计算机人类角色，所以我们不得不为此制定新的标准。”

到最后一切问题都得到了解决，而整部电影所剩下的就是光影的处理和动画的作曲，但是这一切还是决定在坂口博信的手里。“《最终幻想：灵魂深处》使用了CGI图形工作站，我们可以创新地使用各种镜头角度、光照和特殊动作场景。”似乎一切对他来说都是可以迎刃而解，而最后的结果好象也是这样。当作曲的工作配合光影的处理完全完成之后，坂口博信自认为满意地为电影的制作划上了句号。而这也就是我们今天看到的电影，然而他怎么也没有想到，这却是失败的真正开始。

众家看客眼中的《最终幻想：灵魂深处》

《Final Fantasy： The Spirits Within》失败了。它为什么会失败，为什么这个倍受关注的游戏在出现后却遭受到了世人的冷眼。这个本来可以创造电影新历史的作品究竟失败在什么地方呢？观点是多种多样的，我们想看到的是SQUARE的残酷印证了些什么。就让我们通过众家之口来看看这部游戏电影成败究竟在于何处。

“史上最细腻的CG制作，巨额投资，哥伦比亚影业的参与，暑期大作，明星担当配音，世界性的标题……《最终幻想：灵魂深处》具备了一切商业大片的素质。但是SQUARE却错了，错在了错误的定位，错在了这是参杂了坂口博信个人意志的影片。试图在游戏与电影之间创造一个万世范本，却忘记了商业电影需要定位的根本实质。电影不是游戏不能靠技术说话，也不能靠烧钱来吸引眼球。本来应该成功的电影却因为坂口博信自己的意志而失败，这只能说是SQUARE的悲剧，也是坂口创作生涯的悲剧。”

——日本《游戏批评》

“电影的剧情设计让主题过于接近，甚至是偏执地涉足一个神秘而且不能被常人理解的空间。而这和商业影片的精神恰好背离。从这一层意义上说，《最终幻想：灵魂深处》甚至比不上《古墓丽影》和《生化危机》。”

——《芝加哥论坛》Mark Caro

“背景的壮阔让电影本身还是具备了一定的观赏性。尽管在概念的设计上它还有很多的不足之处，但是它还是值得一看的，至少它能把你从键盘上解放出来一段时间。”

——《波斯顿环球时报》Jay Carr

“漂浮的幽灵和发生在2065年的战争，包括它众多的CG动画，都是值得我们去欣赏的。但是它柔和的表现和电影题材本身的设计显而易见并不相符。”

——《今日美国》Mike Clark

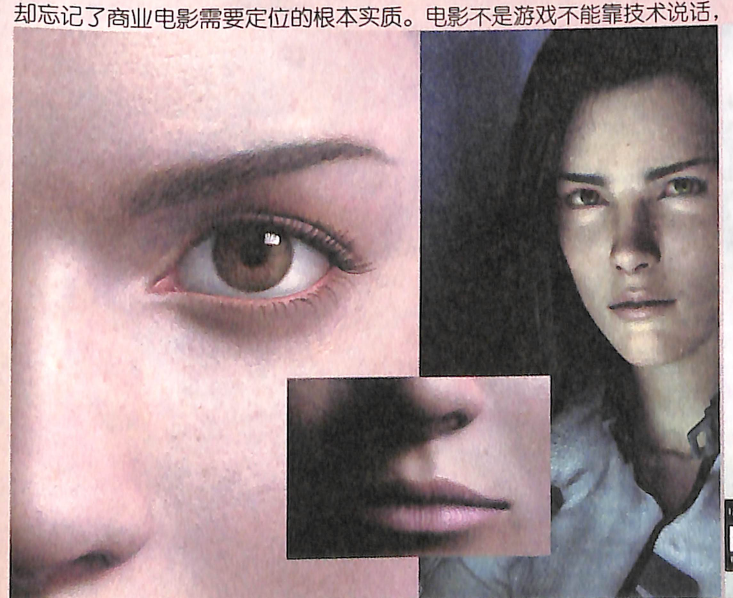
“按照技术统计所表明的，看这部电影的时候在其中找到一个你自己的位置，会比你极力地去跟上电影所讲述的故事更加有趣。”

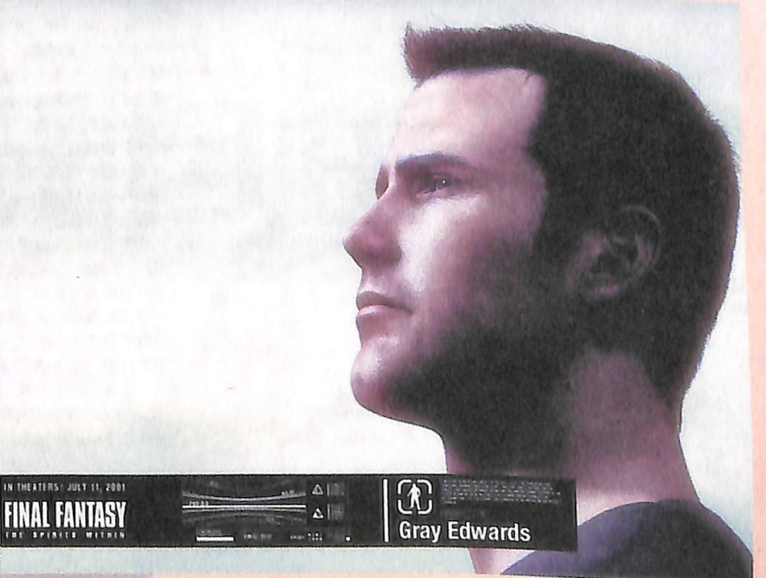
——《纽约时代》Elvis Mitchell

“人们常规的看法是会将注意力集中到电影所讲述的故事所能带给他们的情感交流和精神影响，但是更多的他们不愿意在看电影时电影向他们展示自己可能会生活的未来是一个什么样子。”

——《娱乐周刊》Lisa Schwarzbaum

在《最终幻想：灵魂深处》之后，SQUARE已经宣布暂时退出电影制作行业。这对SQUARE来说，或许是一个沉淀自己的良好时机吧。而以后的SQUARE将肯定会再次进入电影界，是为了自己荣誉也好，是为了一雪前耻也好，这对我们来说，大概也只能像上面那些言论一样以第三者的角度来看待它。只是希望这个游戏软件的RPG之王在与ENIX合并之后，还能有独立地制定自己的发展计划的能力，而不是处处都受到限制！

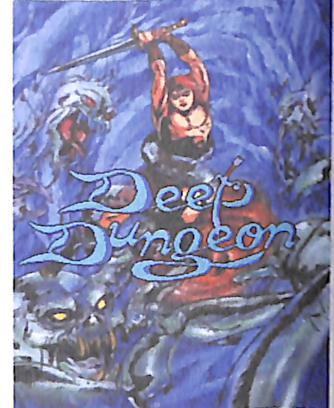




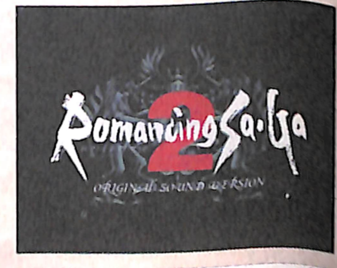


附：SQUARE 各机种游戏发售年表（以仅在日本发售过的游戏为主）

机种	时间	游戏名	批注
Famicom Disk System	1986 年	Deep Dungeon	SQUARE 独立制作的第一个 RPG，和《巫术》比较相似。(《勇者之纹章》)
		Suishou no Ryuu	一个使用了图形标识系统的冒险游戏。
	1987 年	Apple Town Story：Little Computer People	在海军 64 港口发生的一群电脑小人的故事。
		Jikaishounen Met & Mag	一个能够将男孩女孩均能深深吸引到游戏中充当角色的冒险解谜游戏。
		Cleopatra no Mahou	使用了文本和图形双重编码的冒险游戏。
		Kariin no Ken	SQUARE 第三个独立制作，在跑动中就能消灭敌人的简单 RPG。
		Deep Dungeon 2	《Deep Dungeon》的第二部作品。
		Haokun no Fushigina Tabi	并不成功的 RPG 游戏。
	1988 年	Akkusenki Raijin	以飞机为对象的设计的垂直版射击游戏。
		Moonball Magic	有些类似乒乓的益智体育运动游戏。
Famicom	1985 年	Teguzar	一个平面射击游戏，可能是 SQUARE 的第一个游戏。
	1988 年	Final Fantasy Ⅱ	SQUARE 开始续写自己辉煌的开始。
		Deep Dungeon Ⅲ	由这个游戏开始标志 SQUARE 开始有了自己第一个游戏系列。
		Hanjuku Hero	一个以中世纪时期为背景设计的策略游戏。(《半熟英雄》)
	1989 年	Square's Tom Sawyer	一个以马克·吐温笔下的人物创作的游戏。
	1990 年	Final Fantasy Ⅲ	工作系统开始引入游戏，而召唤的概念也开始体现。
		Deep Dungeon Ⅳ	“《Deep Dungeon》系列”的最后一款作品。
	1994 年	Final Fantasy Ⅰ & Ⅱ	《Final Fantasy》第一个合集。
Super Famicom	1992 年	Romancing SaGa	一个允许选择 8 个角色的非线性 RPG。(《浪漫沙加》)
		Hanjuku Hero：Aah Sekaiyo Hanjukunare	一款从 Famicom 上延续上下来的策略游戏。
	1993 年	Alcahest	和《The Legend of Zelda》很相似的动作 RPG。
		Romancing SaGa 2	与《Romancing SaGa》没有根本联系的一款续作。
	1994 年	Live A Live	一个试图探讨生活的游戏，由不少游戏的人物担当主角。
	1995 年	Front Mission	一个介于 RPG 和策略游戏之间的作品，讲述机械的文明。(《前线任务》)
		Chrono Trigger：Character Library	对附属系统的过分重视让这个游戏有些头重脚轻。
		Chrono Trigger：Jet Bike Special	作为一个小游戏而发行的“《Chrono Trigge》系列”。
		Chrono Trigger：Music Library	这个游戏让玩家可以从中听到自己喜欢的《Chrono Trigger》音乐和故事。
		Romancing SaGa 3	整个系列的第三部作品，也是最好的一部。
		Seiken Densetsu 3	“《Secret of Mana》系列”在日本的原版。(《圣剑传说 3》)
	1996 年	Dynami Tracer	移植于 DOS 系统下的一个 RPG 游戏。
		Bahamut Lagoon	一个讲述龙与人之间的战争的 RPG。(《圣龙传说》)
		Koi wa Balance	一个简单的冒险游戏。
		Radical Dreamers	有些像是《Chrono Trigger》的外传，在故事衔接上比较紧。
		Rudora No Hihou	能够让玩家更好地发挥魔法的 RPG。
		Treasure Hunter G	两个冒险家，在游戏中需要找到他们的父亲。
		Treasure Conflix	由 7 个战役构成的 RPG。
PlayStation	1997 年	Chocobo no Fushigi Dungeon	在美国它是《Chocobo's Dungeon 2》前作。
		Digical League	SQUARE 的第一个棒球游戏，游戏中大量采用了真人实名。
		Front Mission 2	在 Super Famicom 上曾经出现的游戏，与前作之间相隔了两年之久。
		Front Mission Alternative	不鸣则已，一鸣惊人。《Front Mission》一到 PlayStation 上就动作不断。
		Power Stakes	简单地说，就是一个赛马游戏。
		Power Stakes Grade 1	相当于这个系列的加强版。
		Pro—Logic Mah—Jong Hai—Shin	日本人的麻将游戏。
		Tobal 2	一个只出现在日本的经典游戏，大举改进了原作而使游戏更加具备可玩性。
	1998 年	Another Mind	电影化的 AVG 游戏，其中有 SQUARE 对这一类游戏一贯的表现手法。
		Hai—Shin 2	《Pro—Logic Mah—Jong Hai—Shin》的续作。
		Power Stakes 2	没什么可以多说的，赛马游戏。
		Soukaigi	一个冒险和格斗游戏的混合。
		Super Live Stadium	SQUARE 的另外一个棒球游戏。
	1999 年	Chocobo Stallion	全方位的赛马游戏，从饲养到参赛。
		Chocobo Collection	有点益智味道的桌面游戏。
		Cyber Org	以超级英雄为主题的动作游戏。
		is internal section	另类游戏，使用了 CD 来创建游戏级别，画面象万花筒。
		Racing Lagoon	一个以赛车为主的 RPG 游戏。
PlayStation 2	2000 年	All Star Pro Wrestling	SQUARE 在 PS2 上制作的第一个摔跤游戏。
		Gekikukan Professional Baseball	完全基于现实而制作的棒球游戏。
WonderSwan Color	2000 年	Final Fantasy	从 FC 上移植到 WSC 上的《FF》第一代作品。
		Hataraku Chocobo	对“《Chocobo》系列”的一个发展版本。
	2001 年	Blue Wing Blitz	一个成绩不错的飞机射击游戏。
		Wild Card	以幻想为主题卡片游戏。
		Final Fantasy Ⅱ	重新制作的《Final Fantasy Ⅱ》的改进版本。











网络游戏自由谈

TV GAME老玩家趣谈网络游戏

网络游戏自由谈

网络游戏离电视游戏玩家越来越近了。在《游戏机实用技术》5月B上，泰坦曾经写过一段关于《FFXI》的短评，由于这段短评是本着“把网络游戏的共通之处介绍给不玩网络游戏的玩家”这样的思想来写的，所以事实上并没有真正触及到《FFXI》的特性。有一些读者来信指正，其中当然提到了《FFXI》同其他网络游戏的比较问题，这些读者的热情回馈让泰坦萌生了制作这样一个专题跟大家一起讨论一下目前流行的网络游戏的想法，也顺便让没有接触网络游戏的TV GAME玩家对网络游戏有一个初步的认识。

本次的访谈，我们邀请了一些老玩家，其中有一些是大家所熟悉的，首先来介绍一下这些玩家的资料（以姓氏音序排列）：

ALUCARD：经常出没于电玩俱乐部的资深电视游戏玩家，较早接触《FFXI》。

GROOVE：某黑客联盟的程序员，电子工程硕士学位，参与过某网络游戏外挂程序的开发，对PC网络游戏有很多接触，同时也是目前流行的《奇迹》游戏的高级别玩家。

LEON：电玩俱乐部论坛游戏讨论区版主，《RO》（《仙境传说》）专区版主。

MELTINA：STAGE1论坛游戏讨论区版主，较早接触《FFXI》。

牛力：毕业于北京理工大学计算机系，现任北京某公司系统工程师，十五年以上电视游戏玩龄，对《魔力宝贝》有独到的见解。

小孔：为广大读者所熟悉的国内资深游戏撰稿人，对《PSO》系列有很深的研究。

废话不多说，我们现在开始讨论。注意：本次的访谈有部分玩家是与泰坦在线交流，而另一些是通过电子邮件采访。我们先从电视游戏开始讨论，大致的次序是：《FFXI》、《PSO》、《魔力宝贝》、《RO》和《奇迹》，之后再提几个近期网络游戏方面比较令人关注的问题请诸位回答。

泰坦：首先我想先从离我们最近的电视游戏开始，请来自STAGE1的MELTINA回答一下，作为一个传统电视游戏迷，你怎么会玩起网络游戏呢？

MELTINA：对于电视游戏来说，网络化显然是经历了十分坎坷的道路。我这么多年来一直在玩电视游戏，根本无缘接触网络，对于这个神秘的领域自然也是特别感兴趣了。刚开始感兴趣是因为看到了一些关于文字MUD的介绍文章，里面描述了由网络上的人构成的一个虚幻的世界，当你在游戏里面遇到的都是活生生的人，突然好像着了魔一般，看到了一些单机游戏永远体验不到的东西。但是对于那时候的自己，网络游戏只是一个可望不可及的东西。直到这几年来PC网络突飞猛进，国内的图形MUD（也就是现在大多的网络游戏）又如雨后春笋般涌现，才有机会尽情地去尝试，也沉迷过一段时间。曾经有人说网络游戏就是一个丰富了功能的大型聊天室，我当然不会认同这句话，两者存在着截然不同的区别，只是这句话很直接地指出了关键所在——网络游戏的本质就是人与人之间的交流。在虚构的世界里面当玩家之间建立了不可切割的关系，你便对这个世界难舍难弃，因为你已经成为里面的一份子，只会越陷越深，这也是“MUD（泥潭）”一词的来源吧。那种感觉是很奇妙的，对于没有尝试过的人可能永远都说不清，我接触过不少朋友，他们总是不明白网络游戏每天只是练级，没有剧情，没有结局的游戏有什么好玩？实际上一个网络游戏更重要的构成部分来源于玩家之间的接触，包括各种组队、交易的活动，甚至PK等。近年来日本的传统电视游戏厂商也逐渐开始涉猎网络游戏，可以说是未来的一个大趋势吧。

泰坦：ALUCARD呢？你怎么会玩起《FFXI》呢？

ALUCARD：其实一开始的原因很简单，仅仅是因为这个游戏叫《FF》。我是《FF》的FAN，在《FFXI》发表之初就已经决定要玩这款游戏了。再说《FFXI》也不是我接触的第一款网络游戏，之前的《PSO》我也玩过的。

泰坦：稍后我们会请小孔来谈一谈她对《PSO》的见解，现在先请MELTINA来简单介绍一下《FFXI》这款游戏吧，比如说你认为它的魅力在哪里？有没有找到历代《FF》的感觉？

MELTINA：嗯，说起《FFXI》这个网络游戏，跟ALUCARD一样，我自己是冲着“FINAL FANTASY”的名字去玩的，因为我本身就是“FF”的FAN。不过要说历代的感觉，在玩《FFXI》的时候倒不是很强烈。似乎很多玩家当初都不怎么认同“XI”这个正传，这不是单单因为网络和单机两种类型有区别。历代《FF》给人的感觉，从人物设定到架空世界的设定都十分时尚，也可以说是代表了一种年轻人的潮流文化，里面各式想象力丰富的建筑物以及人物的服饰首饰等都可以看出这一点。相比起来，



《FFXI》中对于其世界“Vana’diel”的设定就比较严谨，虽然稍有别于《龙与地下城》，但整个游戏仍遵循比较正统的欧洲中世纪风格，给人的感觉跟最近几作《FF》很不一样。再者，各种职业、魔法的名字等虽然是跟“《FF》系列”的一样，但只有名字却不能代表什么，就像《FFT》一样，虽然各类名字都一样，但由于游戏风格本质的不同，使得感觉差异仍然很大，当中包括音乐、界面所带来的差异。在游戏里面，虽然也存在着飞空艇、陆行鸟等标志性的物质，但对于现在成天泡在《FFXI》上的玩家来说，也许把这些东西换掉也不会有太大的关系，因为吸引他们玩下去的并不是这些外在的东西。对SQUARE来说，在这个网络游戏中套用“FINAL FANTASY”这个名字所产生的名牌效应比其系列对游戏本身产生的影响有更大的作用。当然，即使我这样说也不代表了《FFXI》本身只是挂羊头卖狗肉的作品，《FF》历代的各种职业比如赤魔导士、龙骑士以及一些怪物、召唤兽等形象早已经深入民心，能在游戏中看见这些元素对很多人来说也是非常有吸引力的。我觉得《FFXI》也许在制作时候的出发点就是想要达到一种平衡，无论是否《FF》的FANS都能乐在其中，历代《FF》的元素作为一种外在的东西掺杂其中，而吸引人玩下去的动力主要还是游戏本身。

《FFXI》的魅力，主要都表现在其与众不同的地方上。首先要承认的是，《FFXI》作为一个网络游戏，许多基本要素跟一般的网络游戏是没有区别的：出城打怪物，升级，接任务，组建简单的工会（LINK SHELL）等等。一些聊天的功能，以及行动时候输入的指令、表情等，战斗时会出现“受到多少点伤害”的信息等，也大多来源于正统的MUD，如果有此经验的应该很快可以上手。但除此之外的部分，糅合了SQUARE自己的游戏理念，做成了一个与众不同的游戏。《FFXI》在画面声光效果上应该是不容置疑的，夕阳下的草原，诡异的地下洞穴，各个国家城镇的建筑物，都可以说是美轮美奂，当初有一个朋友就对我说，等你到了20级，骑着陆行鸟到世界各地去旅行，看看各地的景色也是一件非常美妙的事情。精细的操作介面以及场景的音乐，给人的感觉很舒服。声光效果之外的东西就是系统了，复杂多变的系统似乎依然是SQUARE的强项，这一点体现到《FFXI》里面也很明显。最多6个人的队伍，容许三个队伍（18人）组成联盟，而在十多个职业的选择上每个人的主职、副职都不同，组合起来简直是千变万化。战斗中各种职业的互相配合极其重要，战士系的要吸引敌人保护魔法系同伴，而各种武器的WEAPON SKILL之间的“连携”系统，更是非常讲究配合的战术，通过不同武器类别之间的互相连接产生的各种连击，往往使战斗事半功倍，更让你在战斗中精神必须一直保持高度集中，一但分神就会影响了全队的作战。一些比较独特的设定也令人印象深刻，游戏的视角在战斗的时候不能看见身后敌人，这与传统的一些龙与地下城类别游戏也比较接近，但又可切换主观和追尾，对玩家非常体贴；刚才提到的战斗中视窗中会在显示伤害信息，也可以切换成像一般的网络游戏一样在敌人身上直接显示伤害，也可以两者兼之，同样是非常体贴的设定，这些方面都体现了《FFXI》的制作思想，是融合了东西方的游戏习惯供玩家自由选择。另外一些独特的限制很有心思：战斗中不能“抢怪”（你无法攻击与别的玩家战斗中的怪物，需要他自行解除战斗或者求救的时候才可），结束后战利品永远不会撒落在地，只会出现在你自己的视窗中，而组队的时候的战利品更是通过独特的ROLL来合理分配，以及不能PK等，都是SQUARE下狠心做出的限制，杜绝了网上许多恶劣行为的出现，为玩家的在游戏中营造了一个很舒服的环境，让人可以很舒服地享受在各种组队、完成任务的快乐中。此外还有各种十分丰富的系统、QUEST，以及类似于主线剧情的MISSION，都让人乐此不疲，在这里就不一一介绍了。



泰坦：你在《FFXI》中有没有过什么难忘的经历呢？

MELTINA：实际上我只是用了假期的时间玩了一下，时间并不算长，但纵使如此很多事情还是印象深刻。在《FFXI》里面最需要习惯的当然就是跟日本人打交道了，即使是聚集了最多中国玩家的ifrit服务器，在路上碰到的也绝大部分是日本人。以平常玩电视游戏的经验，对付一些日文菜单也许没有问题，但是真正到了交流上就痛苦了，由于我本身并不懂日文，所以每次组队都是跟队友艰难交涉，只好每次有人对我说话都以“嗯”、“好的”、“谢谢”之类来搪塞。由于我玩的时候担当战士系的前锋角色，所以要和其他同伴商讨“连携”相关事宜，经常要进行交谈；相反如果担任魔法师等后卫角色的话，在后排放魔法就行了，说的话会相对少很多。说起难忘的经历，就是有一次曾经在上面碰见过两名韩国人，结果一个队伍里面由两名韩国人、两名中国人、一名日本人组成，我们都说英文，轮到日本人成外国人了，他一语不发，看着我们满口英语在发呆。那一天大家虽然都是身处异国，不过说话都很客气，算是非常奇特而快乐的一次经历呢。



泰坦：呵呵……我顺便插一句，问问GROOVE，你也作为“外国人”在韩国服务器上玩过《传奇》、《奇迹》、《RO》等等PC网络游戏，气氛如何？

GROOVE：这个……有些经历可能不适合在这里说，我也……不想背后捅某些游戏的刀子。现在我玩到了《FFXI》，给我的感觉还是《FFXI》的气氛要好一些，毕竟“《FF》系列”的FANS经过了10代深刻故事的“洗礼”，可能会更懂事一些吧。

泰坦：MELTINA请继续。

MELTINA：相信刚开始玩的人都会有很强烈的感受，就是当你一个人在打怪物的时候，会有很多玩家跑过来无私帮忙。特别是路上的白魔导士会帮你加血，加盾，还会对你喊加油；一些高级玩家路过，看见你的血很少的时候，会主动跑过来随时准备出手帮忙。印象最深的一次还是跟5个日本人组队，由于之前听说很多日本玩家都会排斥外国人（语言不通），所以我一路咽着气不敢说自己是外国人，历时6小时的组队总算是重复用简单的几句日文熬下来了，结果在当天晚上组队结束，大家一同回到城镇入口各自敬礼说再见的时候，另外5个人突然都向我说英文“GOOD NIGHT（晚安）”并敬礼。原来他们很早就猜到了我肯定不是日本人，不过也一直没有吭声，当看到那几行用全角打出来的英文的时候，真的觉得很感动。这些感受多半是在刚开始玩游戏那几个月发生吧，当你对游戏很多东西已经司空见惯的时候，也许这种感动会不复存在，换来的是对游戏更深层次的另一种感悟。

泰坦：ALUCARD讲一讲你的看法？比如从初识这款游戏到一些难忘的经历、感动的事情？

ALUCARD：第一次看到《FFXI》是在《FFX》附送的DVD里，在看过演示后，说实话我很失望的，感觉《FFXI》像是一个纯欧美的网络游戏，但是真正接触到《FFXI》之后这种感觉立刻改变了，认为这就是《FF》！《FF》系列每一作的故事、人物、风格、系统都是不同的，同时也具有一些标志性的东西，如水晶、路行鸟、飞空艇、召唤兽，这些东西都可以在《FFXI》中找到。从风格上说《FFXI》也符合FF系列一贯的唯美浪漫的风格。我认为《FFXI》的乐趣在于对未知的发现。《FFXI》的世界就如同真实世界一般，非常的广大，一方面有很多未知的地方等你发现，另一方面玩家要以一个普通冒险者的身份去发掘瓦那迪尔这块大陆的过去，之前那场水晶战争的真相以及看似平和实则危机四伏的现在。



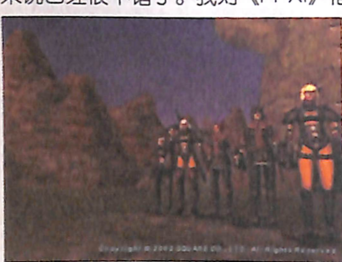
要说值得提起经历嘛，前些时候和LS里的人去拿冰河、沙漠传送点的水晶的事比较有意思。那两个地方都不是我这个等级的人可以去的。在LS里人的帮助下，挂了消形、消声魔法，一路上小心翼翼地避免被怪物看到听到。一路狂跑终于拿到了水晶，那种玩法我们称之为“MGS”，就是说和《MGS》一样潜入。真的是很刺激很过瘾，比真的去玩《MGS》还有潜入的感觉（笑）。

至于感动的事情就太多了，有一次我坐船到另外一个港口去。船开了没多久就遇到了海盗，那时候船上就两个人，我和一个日本玩家。海盗一上船，我调查了一下居然是强的。这时那个玩家一边挑走所有的海盗，一边让我跑到船舱里躲起来。我等级太低根本无法打过海盗，只得跑进去躲着。隔着门只能听到外面的声音，看不到情况，也不知那个人怎么样了。过了一会儿，那个人跑进来，我以为他HP没了让我帮他加HP（我是白魔法师），他突然问我有没有拿过砂的护符，那是一个RARE+EX道具，完成一个QUEST的必须道具，那个QUEST的奖励是一个地区的地图。我说没有拿过。他说那咱们PT，我帮你打。我当时真是太意外了，于是和他组了队。他又出去打，可能是天气的变化吧，没打一两个海盗就消失了，道具也没打到。虽然是这样我还是很感谢他，毕竟如果没有他，别说道具我的小命就没了。要知道在《FFXI》里死一次要掉10%的EXP，我那时

的EXP不够10%，也就是说死掉了就会LV DOWN。等下了船，我们相互道别，自打那以后我再也没见过那个玩家了。其实这种意外的感动在《FFXI》里经常会有，比如你挂掉了，正当你郁闷的时候，一个路过的白魔帮你苏生了等等。

泰坦：对于《FFXI》的规则和设定等等你怎么看，另外你觉得游戏有什么不足之处吗？

ALUCARD：个人认为经过SQUARE近一年的更新，《FFXI》现在进入了一个相对稳定的时期，虽然在职业平衡性上还有一些问题，但是总的来说已经很不错了。我对《FFXI》惟一的不满就在于它过于依赖PARTY这种游戏方式。当玩家度过初期阶段后（前10级左右），基本上就是SOLO不能了，或者说SOLO极其没有效率。升级所需的EXP越来越多，而怪物给的经验值则是随玩家的等级而变化。举个例子，LV38要升到LV39需要6600点EXP，而玩家能打过的敌人最多给50-70点EXP。如果SOLO要花大量的时间和精力。这样一来就要求玩家以六人PARTY的形式来赚EXP，而组一个有效率的PT则至少要花上一个小时（从一个人到找到六个人），同是也要求队长要有丰富的经验才行。这样一来对于玩游戏时间不多的上班族来说就比较难受了。如果今天一上来加入一个已经5人的PT，那么就一边偷着乐吧。改进我想不太可能了，也许SQUARE就希望是这样一种游戏方式吧。除了以上说的那一点以外，我对《FFXI》的系统规则还是非常满意的，《FFXI》从《UO》中吸取了大量优秀的元素，又加入了自己的特点，对《UO》那种复杂的操作做了相应的简化，操作上充分利用了PS2手柄的特点，更体贴TV GAME玩家，从这方面讲《FFXI》还是非常容易上手的。



泰坦：MELTINA怎么想？先说游戏的缺点吧。

MELTINA：要说到缺点，其实《FFXI》和很多其他网络游戏一样都没有给予玩家真正的自由。我们一般玩的电视游戏，都让玩家在制作方所预先设定好的事件内活动，就如大多日式RPG一样只能跟着剧情走。而现在的网络游戏只是将这个模式扩充成多人行动而已，就如一些任务的执行，实际上还是只能跟着预先设定好的模式走。即使在《FFXI》中，玩家无论选择什么职业，所扮演的始终还是一名战斗的角色或冒险家而已，真正的做到如《网络创世纪》般可以完全自由化选择铁匠、商人等的游戏还很少。现在的发展趋势一般都是让玩家扮演战斗的角色的同时，把其他造武器、从商、烹饪等要素作为额外的能力附加进来。



关于《FFXI》的系统与规则，我觉得在目前众多网络游戏中算是比较令人满意的，毕竟是SQUARE看家之作，制作上也是用心用力。在之前说过的几个限制中：不能任意攻击与别人战斗中的怪物，不能抢夺别人的战利品等都是针对现今网络游戏普遍存在的问题所做出的成功改动，特别是通过滚动数值来给组队的队伍分配战利品的想法。任务设定、职业搭配、战斗中的连携、以及各种食品等额外系统的设定都比较完善了，而且还不断更新中。不过相比起一些欧美的传统大型网络游戏，可能在某些元素上还是偏少。在战斗中是无法通过微操作去左右战果，你不断移动基本上只是为了防止同时被两个以上敌人袭击，而考虑到网络延迟等要素，敌我距离感并不强烈，因为网络的关系总是敌人离你很远的时候也能攻击上你，所以单独战斗的时候基本上是逃不掉的，像这类小缺点可能也会令一部分玩家不习惯（比如我）。另外国家所属地区势力是根据在该地区杀敌来定夺，始终没有一些玩家直接冲突竞争的元素，少了一份激情。但《FFXI》本身强调玩家之间的合作组队与探险，SQUARE也不想把那种轻松的冒险气氛破坏。好与不好的东西总是见仁见智，不同的玩家对每种设定都有不同的适应性，所以如果要我评价最大的不足，还是只能怪她太耗时间了，有时候完成一个MISSION，可能要超过10个小时，另外即使是进入游戏和更新PATCH的时候也十分耗时，特别是对于电视游戏玩家来说玩《FFXI》就要放弃很多单机游戏了，实在与现在游戏的“快餐式文化”格格不入啊。玩《FFXI》也许应该要像品香茗一样细细品味。



泰坦：好，比较敏感的问题我们放到后面讨论，下面请小孔来说一说，身为女生，你是如何走进《PSO》这款网络游戏的世界中呢？

小孔：实际上，我们大部分《PSO》的玩家在一开始并没有觉得《PSO》是个网络游戏。或者说，并没有觉得它和以前玩的RPG有什么明显的类型上的不同。还记得那时候，大概是2000年末，S君最初想要购买《梦幻之星网络版》的正版，那是因为S君是世嘉MD上那个《梦幻之星4》的超级“扇子”。因为带着对“梦星4”的良好印象，而下了狠心去买正版。

泰坦：S君？莫非是……别、别这样……我不说就是。

小孔：嗯……还记得那是在那一年的冬天，北京贩卖正版盘的店家没有几个，发售日当天我在鼓楼陪着他一起等盘来，一直等到天都黑了，都没等到。最后都已经上车回家了，才在路上接着到货的电话。这一路奔波之苦仿佛预示着后面日子的苦尽甘来。匆匆拿回家，放进DC，片头CG制作的并没有什么太出色的地方，进入游戏后，倒是感觉3D建模做得很不错，人物很可爱，可以换的衣服啦、发型啦什么的，还可以随意改变头发的颜色，连人物的身材都可以变！这一点倒是和原来传统的RPG不同，以前要是选了什么勇者主人公，可不能这么自由地变来变去的。至于什么网络之类的……当时只是知道这款游戏对应网络而已，因此，在拿到盘的时候也并没有什么“这是TV游戏向网络游戏过渡的划时代大作”这样的想法。



泰坦：在《PSO》之前，小孔也接触过某些概念上的网络游戏吧？

小孔：对。在《PSO》之前一段时间，我们也接触过PC上的网络游戏，国内可能很多人也都在很久以前接触过，就是日本的那个免费的从文字MUD发展过来的《ENDLESS BATTLE》，中文名是《无限的战斗》，适合超级机器人大战或者高达的扇子们玩的。那时候还是VER1，非常的简陋，就是所谓的“建国”啦，“宣战”啦，“要塞”啦，“NT”，“最极地狱”什么的。因此，对网络游戏的最初印象就是：“像《EB》那样单调的在网上练级和一大堆认识或者不认识的人拉帮结派打来打去的游戏”，当然也就不会把《PSO》和网络游戏这个概念联系在一起了……

在最初开始接触《PSO》的人群中，恐怕有相当多的人都是因为以前“梦星系列”的口碑而加入进来的。就拿2001年5月组建的国内最大的《PSO》团队“大陆梦幻骑士团”来说，其中编号为前10号的元老级团员，其中有近半数以上都属于MD时代甚至更早以前，就迷上“《梦幻之星》系列”的。包括创始人雪鹰姐姐和她的哥哥千年隼在内。至于我本人，并不是传统“梦星”的扇子，但是身边的S君是，所以我只能算半个吧……

泰坦：你是要再提到你的什么S君，我就不客气地公开他的姓名了（笑），免得将来应付读者来信。

小孔：哈哈……我们的团队里，在那些元老团员之后再加入的很大一部分年轻团员，都是以前连世嘉、土星、MD为何物都不一定知道的了。至于为什么会有这么多新鲜血液加入呢……哼哼，就要从故事的一开始说起了。

泰坦：讲。

小孔：首先，《PSO》上网玩的话，第一个月是免费的。这件事情世嘉做得很高明。在以前，有料GAME（收费游戏）在日本人的概念里，一直都是有钱人才玩得起，和劳苦大众穷学生无关的高级娱乐。免费的娱乐当然就不同了，什么人都可以玩，而且DC上网的手续也并不太繁琐，当然就会有人去尝试了。第一批吃螃蟹的人就是雪鹰和她的BT朋友们。最开始的时候，只是想多找几个合得来的朋友，到线上组队的时候，随时都能找得到拍档。2001年3月13日，大陆梦幻骑士团正式组建。当时正式的团员只有十几个，基本上都是雪鹰的亲朋好友。至于上网之后干什么？用MOP的流行词汇来说就是去"BT"去了（笑）。再加上最初的核心人员素质都比较高，玩起来不仅让自己开心，还经常在各大BBS以及各种游戏杂志上写下自己的PLAY日记，于是，就吸引了很多对《PSO》感兴趣的人加入到"PDKU"的大家庭里来。

泰坦：可能不常上网的读者不会了解"BT"这个词的含义吧，猫扑的官方解释是：诡异的创造性的跳跃式思维，其实就是没有恶意的"变态"。小孔不如谈一谈自己在《PSO》中的感受吧。

小孔：最开始还不知道《PSO》是个网络游戏的时候，就是把它当作是一个传统RPG来玩的。在旁边看S君……

泰坦：你……

小孔：呵呵，在旁边看S君玩的时候，实在是觉得很辛苦。那时候既没有攻略，更没有金手指，仅仅靠在线下闯迷宫砍敌人攒经验值，简直太困难了，而且S君选择的职业还是高级者向的魔法师，买不起太多的魔法药水，靠着肉搏打到才第三个迷宫，花了将近四五十个小时，级别也已经练到快30级了……在以前的RPG中，还没有见过他练级练得这么辛苦的。

泰坦：S君肯定是个RPG练级苦手。GROOVE曾经一个星期将《奇迹》练满220级，不妨来介绍一下经验？

GROOVE：用外挂。不过那是游戏刚开始外部测试的时候，那个账号已经被停封了。

泰坦：这个（晕）……小孔还是继续说吧。

小孔：后来，直到有一天，和雪鹰通电话的时候才知道，原来《PSO》可以不用这么辛苦。在《PSO》的封皮上，用很醒目的红字写着SONIC TEAM的宣传标语：英雄不止一人。这句话，也是到了那个时候才开始明白的。在《PSO》的世界中，第一次发现，原来世界是这么的小，江湖四海的朋友们都能在这里找得到，光是语言就经常能够看到英语、日语、汉语拼音、甚至汉字。当然《PSO》的汉字可没有什么微软拼音输入法，想一个个输入汉字的话，就要用日文的音读法来输入。想熟练掌握这些，没有一两年的日文功底是绝对不可能的。再加上BT的天性，冲锋陷阵的时候，什么天鹰战士的主题歌词之类的，也都经常能够见到。因为有了同伴的帮忙，《PSO》的游戏过程变的轻松愉快了许多，有了高级别的同伴带领，一个LV1的初始人物，只要一个星期的时间，就能够冲到八九十级。各种古灵精怪的装备物品也都是在线上才能得到的。《PSO》的挑战模式是《PSO》的最高境界，也是所有高级玩家几年如一日浸淫在《PSO》世界中乐此不疲的理由。

泰坦：能不能简要介绍一下挑战模式？

小孔：进入挑战模式一般都是4个人，当一个玩家和第一次进入挑战模式之后，会发现自己苦练的级别全部变成了LV1，其他三个人也都不例外。就这样的级别，这样的初期装备，要四个人合力，在《PSO》的迷宫中，打倒第一关的BOSS火龙。什么是挑战？挑战就是对极限的无限追求。挑战模式是对玩家的操作技巧的严格考验，但是更是对团队精神的严格考验。到了后面的关卡，如果不是特定的职业，如果没有4个人合力，是根本不可能通过的。当然，挑战模式全通过，就会获得评价，对于最高评价的S级成绩，系统会自动给予奖励，也就是最高级别的S级武器。玩家可以自己给这种武器命名，当拿着这些武器上阵的时候，武器会发出闪闪的金光，特殊攻击的时候，其特殊效果是特别高效的攻防状态增加和敌人攻防的降低。这在ULT难度的遗迹迷宫中是极有用的护身魔法，也是专业高级魔法师才能掌握的高级技巧。无论是喜欢和人交流的LU，还是喜欢追求极限的CU，都能够在《PSO》的世界中，找到自己喜欢的部分。

泰坦：据我所知，小孔曾经参加过《PSO》系列的汉化工作吧，其中也有一些风波，今天小孔要不要对此说点什么呢？

小孔：这个……已经一年多了，国内的公司应该也没有可能在对这个问题进行什么争论，我就简单把我所知道的一些情况说出来，希望能够令那些翘首期待PC版《PSO》的朋友们满意。

某代理公司2001年的时候代理了《樱大战》的中文版，当时很轰动。于是再接再厉想把《PSO》也引进中国。《PSO》最初汉化的工作我并不清楚是谁来进行的，从我后来拿到的那时候的文本看，应该是从事普通翻译工作的人员，而不是对游戏词汇熟悉的专业汉化人员做的。我们当时笑称是"鬼版翻译"，因为从头到尾没有几句话是普通人类能看得懂的。

当时我们的工作是校对，但其实和全部重新翻译也差不多。国内的两大PSO团体PDKU和TGFC战队接手了这项工作。PDKU这边，上海的雪鹰和古兰佐主要负责各种任务的文本，北京的TAKI负责挑战模式和决斗模式的文本，我负责其他所有的杂活（笑）。除了要回收整理他们已经完成的文本之外，还负责菜单、武器装备道具、NPC人员的台词，还有服务器文本（有对作弊者的警告文本）等等，TGFC的小文和RVR在校对的过程中也提出了很多宝贵的意见。

我个人在这部分觉得最头痛的，当属玛古名字的翻译。玛古是《PSO》中宠物的统称，它的外形和能力会随着主人职业、ID的不同以及日常食谱的不同而走上不同的进化路线。玛古的每一种变身后的名字都是取材于印度神话，当时时间很紧张，为了核查这些名称，我要在半天之内复习印度神话，终于把五十多个名称都搞定了。当然努力还是值得的，后来在和台湾省的《PSO》玩家交流的时候，发现他们用的汉化版中，也保留了我对玛古名称的翻译。



从接手文稿到校对完成，前后只用了不到两周的时间，代理公司对成品已经很满意了，而且转告我们说，日方也很高兴地看到在我们校对的文

本中连程序的LINE数字错误都校对出来了。

而我们当然也觉得很开心，因为我们翻译的是自己最喜欢的游戏，将来它可以被更多的玩家认识和喜爱。而这其中会包含着我们的劳动成果。这种成就感在当时的确是很令人心动的。

在我们汉化完成两个月之后，日本的PC版《PSO》发售了，但是谁也没想到的是，在这个正式发卖的版本中，居然还是用的我们之前的那个“鬼版翻译”。

我们当时的震惊，现在都无法用语言来形容。去询问代理的时候，代理也不明白究竟发生了什么。因为不能和日方直接联系，所以目前的猜测是，日方的程序人员在替换文本的时候，没有把正确的文本替换进去，用雪鹰姐姐的话来说，“在日本人看来，所有的中文都是乱码”。

但是，事情已经发生了，大陆的玩家和台湾巴哈的玩家当时群情激昂，对代理公司也有很多不满之词。我当时只能尽量和大家解释，在台湾巴哈也曾经贴出我制作的一部分正确的道具文本，供他们核实详对。玛古的名称一贴出，台湾玩家也对我们的话也不再有怀疑。而且似乎台湾也有接手汉化的人员，对我们手中的翻译版本很有兴趣，我当时的回答是，请他们直接联系代理公司。至于后面的事情……大陆版的《PSO》的确是夭折了。原因……我想大家也应该听说过很多种说法。据我所知的原因是这样的：

首先，和重庆某玩家指控的“莎木事件”毫无关系。早在那之前，代理商已经和世嘉在《PSO》的事情上发生分歧了。原因很简单，代理公司想把《PSO》当作像《传奇》那样纯粹的网络游戏来发行，但是《PSO》和国内当时流行的网络游戏不同，它的存档是放在本地PC上的，其他的网络游戏的存档文件都放在服务器端。虽然对于放在服务器端的游戏也有很多外挂之类的作弊手段，但是相比较之下，直接对本地PC的修改当然来得更容易。那么，网络游戏中用于收集和炫耀的特殊道具，就可以不费吹灰之力的拿到，玩家不必去辛勤的收集、交换，不必上官方的服务器，当然也就不会给代理公司带来丰厚的利润，这样的话，发行大陆版，还有什么意义呢？

于是代理公司决定跟世嘉商量，能不能把《PSO》的存档文件改在存贮在服务器端？世嘉对此的官方反映我并不清楚，但是在台湾PC版的《PSO》中，是没有进行这种修改的。半年后，世嘉曾经另外做过一个测试版，只能在线上游戏，而且存档不能在本地，至于这个版本和代理公司的意见有没有关系，我也不清楚。不过因为世嘉始终没有答应为大陆版单独改变存档方式，因此代理公司也就没可能再和世嘉继续谈下去，大陆版的《PSO》也就在也杳无音信了。这虽然令人伤感，但是也很无奈。

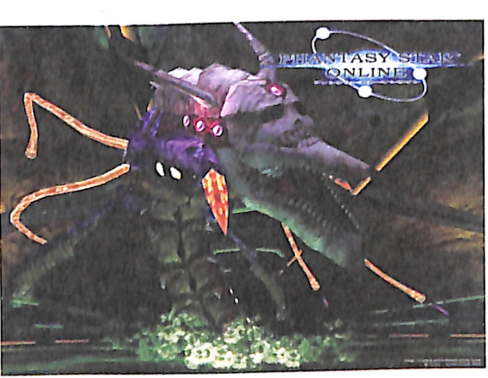
泰坦：这种公司行为我们就不去评判了，可惜的事情总会有。很多玩家认为日本人不会把中文版游戏当作多大的事情，毕竟人家没有那种感情，如果SQUARE ENIX公司里面有5%的华裔员工，也许《FF XII》会支持包含中文在内的“多国语言字幕”吧……小孔在《PSO》中有没有什么感人的经历？

小孔：说到感动，那还是要说患难之中见真情。记得那还是2001年年中，海底电缆突然断裂，国内出口的网络带宽受到了极大的影响，那时候无论是学校还是工作单位，家里的小猫，都很难播上网。但是那时候却是PDKU的上网活动达到第一波高潮的时候，大家顶着网络的压力冒险连上日本服务器，拨号就已经很困难了，基本上要半个小时左右才能播的上去，但是进入服务器之后，才是真正的考验。经常性的延迟、断线。DC的网络功能其实已经很顶用了，仅仅靠一个33.6K的小猫，就能够在网上实现连线作战。但是再怎么结实也禁不住这抽了风一般的网络断线。《PSO》连线过程中，如果断线，后果有以下几种。最常见的是，人物装备清空，身上的武器、防具、道具、宠物、金钱全部丢失，只剩下一个光杆人物，级别和能力还在，但是已经是个穷光蛋了。更糟糕的情况还有，资料破损，连人物都留不下。当然有时候也有能保全的，那是在后来SONIC TEAM公布了正确的save方法之后。

PDKU的团员们接连中招，都倒下了。前面几个月大家积存的财富在互相接济中也都用的差不多了。为了尽量避免损失，No.9的团员GUTS甚至想出了这样的方法：新建了一个LV1的人物，和自己的主要人物的名字和长相都做得一模一样，名片里写上“TEST LINE GIRL”，专门用来上网去测试网络速度。但是，即使是这样的防备，也还是免不了装备全丢。在这段风波中，我应该是很幸运的一个了。在上网之前，我已经听过了很多同志们“光荣”的事迹，但是，在那一天，我家的KOKONI也不幸“光荣”了，还好只是个副ID，上去也是给人家补血用的。但是身边那个LV200的满级魔法玛古却没有了……精神力加300多的满级玛古啊！现在想起来都心痛的不得了……

后来PDKU常去的JP09-12服务器已经登陆不上了，我只好来到了台湾玩家常去的JP07。那里和这边的萧瑟情形完全不同，到处是聊天的颜文字，汉字都满天飞，什么“今晚咖啡好好喝”，“我是吴宗宪”，“一天到晚游泳的鱼”，“你讲话好冷！”……看得眼都晕了。用英文和他们打招呼，说我来自北京。这下子热闹了，围上来好几个，“第一次看到大陆人”，“你们也玩《PSO》啊”，天，全都用汉字打的。我简单说了一下这几天网络的情况，还有刚才的惨痛损失，结果有位魔法师大哥哥就建议，开一个援助队，让我进去，他们会传给我一些补充资源。

真没有想到在台湾的朋友这里能得到这样的援助。我进入ROOM，发现地上已经有不少装备了，除了魔法师必备的圣光枪、魔导服之外，地上还有一个蓝色的箱子，走过去一看，天哪，居然是玛古！拿上来再一看，简直和我丢失的极品玛古一模一样，甚至还要更好！



玛古这东西，和装备不同，想要养育得当，尤其是喂成极品更难。在后来金手指横行的时代，喂出这样的玛古很简单，去掉了3分钟时间限制，只需要一天就够。但是在当时，所需要花费的时间要用月来计算。我和这几个台湾人素不相识，第一次见面就能给我这样的礼物，我简直怀疑自己是不是在做梦。

后来网络好了，按照名片想再次找到当时的好心人，却再也没有检索成功。但我偶尔还是会去JP07看看，期望着能够看到熟悉的身影……

泰坦：的确很令人感动。据我个人的经历，韩国在我国大陆运营网络游戏中此类情形不是很多。GROOVE玩过基本上所有的韩国网络游戏，你怎么认为？

GROOVE：嗯……这个很难讲。PC网络游戏的玩家结构同新兴的TV网络游戏玩家结构有很大的不同，游戏规则也是一个大的影响。

泰坦：根据我自己在大陆代理的韩国网络游戏里面的经历，确实是被人杀的次数多于被人救的次数。比如在《奇迹》的地下城三层你就宰过我一次（笑）……

GROOVE：呵呵……那是为了救你。你那个时候应该只剩下几点HP吧？大家都没有回复剂，你若是被死灵法师电死会掉经验的，而我杀了你，对你来说没有损失，只是回城而已，你可以顺便卖掉背包里的战利品，可是我自己要背负杀人的罪名。

泰坦：罢了罢了……还是先不要讨论那些打打杀杀的。嗯，我们知道小孔很早就开始接触电子游戏，也是比较老牌的撰稿人，还是那句话，请从一个电视游戏迷的角度来评价一下《PSO》这款游戏吧，着重系统方面，让没玩过的读者有个大致的概念。

小孔：好，其实国内流行的网络游戏目前看来还没有一款能够达到

《PSO》制作水准的一半。至于《FFXI》，她比《PSO》后出，而且PS2的机能摆在那里，比DC在画面上当然要强，所以《FFXI》同屏一起作战的同伴人数就比《PSO》要多很多，而且《FFXI》支持硬盘升级，不像《PSO》，出现一个复制BUG就要全国大换盘。所以对于网络游戏来讲，最方便的还是有硬盘的支持比较好。



对于传统的TV GAMER来说，《PSO》可能过场CG不够漂亮，剧情的表现不够明显。我虽然有过汉化的经验，对于《PSO》的剧情也都了解得比较完整，也知道其中确实有催人泪下的内容，但是一般人在网上去玩的时候，多半不会注意和欣赏剧情，往往是在最短的时间内完成任务、打怪。从这个角度讲，这的确是网络游戏全体的不足之处。也就是说，一个网络游戏，即使是一开始的剧情设定很深刻很感人，但是玩家在网上的游戏时间有限，不会像在家中一个人对着《FFX》那样去看CG，不会像玩《樱大战》那样去看完美眉们的笑脸，不会像玩《潜龙谍影》那样去研究SNAKE的真相……网络游戏不像传统游戏那样有着一条完整而贯穿始终的主线，她是没有尽头的。

《PSO》的系统是这样的。首先她还是一个RPG，有着级别的设定。她一开始的职业有三大种，分别是猎人、枪手、魔导士，分别适合肉搏战、游击战和魔法战。游戏不是采用以前《梦幻之星》的回合制战斗系统，而是像《DIABLO》那样的，动作要素满点。《PSO》在3D空间中作战，采用尾随视点，战斗时光标可以自动锁定敌人，而攻击的动作是需要手动完成的。《PSO》对动作的技巧性要求的比较多，有些攻击动作的发生会随着职业、武器装备的不同，发生的帧数也会不同。而不同难度的不同敌人，其攻击的方式也需要玩家去掌握，总结出最科学的解决之道。《PSO》中也有养成游戏的要素。具体就体现在玛古身上。满级200的玛古最高可以给主人增加374的攻击力或者精神力。这对于初期人物的升级非常有帮助。

《PSO》的武器和部分防具在装备上都有直接可看到的视觉效果。以前DC版中普通样子的武器，到了NGC版中，都变得眩目多彩，从很大程度上满足了玩家的收集欲望。不过，武器和防具的装备在《PSO》中是有限制的。刀剑类武器需要攻击力达到一定程度，枪类武器需要命中力达到一定程度，魔法杖类则有精神力的最低要求。这些对于初期人物，都可以通过装备满级玛古来解决。也就时说，装备了满级玛古的好处除了能直接增加攻击力等数值之外还能够追加装备高级武器。

武器可以如此解决，但是防具就直接有级别限制，不到一定级别休想装备高级防具，这只能通过练级来达到。VER2的时候，有一种奥拉铠甲需要181级才能装备，而且这种高级防具装备之后还有特殊的视觉效果，所以，为了看一看这个铠甲而不得不使用加经验的金手指的人，也不在少数。但是想要达到181这个级别……即使使用了金手指，到了后面也要1-2个小时才能涨一级。这种设定的确有些不近人情。

《PSO》的道具更加是绚烂得一塌糊涂。除了普通道具以外，还有种种珍稀道具、玛古道具和特殊道具，也就是特殊任务、特殊时间、特殊ID才能拿到的东西，NGC版里面有的特别古怪的道具到现在也不知道是干嘛用的……当然，象情人节拿到的巧克力、圣诞节拿到的卡片、万圣节拿到的南瓜之类的，大家不用问也都知道是用来干什么的。

《PSO》在ONLINE时选择的太空SHIP就是一个个服务器，玩家无论第一次登陆在哪个服务器上，到了PSO的世界之后，可以随意转换到其他任何服务器上，不论是日本的服务器还是美国、欧洲的服务器。这个技术在2001年其他的网络游戏中几乎看不到，像当时流行的《石器时代》，一个服务器的用户只能在这个服务器上，想去其他服务器和别人交流，除非到其他的服务器去新建用户才行，而像《PSO》这样的在各个服务器间自由跳转，是绝无仅有的。

泰坦：好像现在也没有允许用户资料跨服务器存取的网络游戏吧？两位PC网络游戏达人知道不知道？

牛力：好像没见过。

GROOVE：主流网络游戏应该没有。玩家数量很多的时候，我认为允许跨服务器存取资料不是很合理的设定。

泰坦：OK。小孔请继续说。

小孔：《PSO》内建支持多国语言的定型文，一些游戏中的常用词汇和对话，都有对应的他国语言版本，比如用日语定型文说需要一个小加血药，那么到了英语版本的玩家屏幕上，就会出现英语的“I NEED A MONOMATE”。这种功能极大的方便了语言不通的玩家，也是当时其他网络游戏中见不到的。

《PSO》中世界各地的玩家都有，但是最近发生了一件事情让国内的玩家很不方便。或者说，是世嘉加强了网络ID的管理。在DC时代，注册在服务器上的ISAO资料是很随便的，即使姓名地址电话全不对，也不会影响实际的使用。但是到了NGC的时代，ISAO开始核查，和《FFXI》一样，不是真实的地址资料，一经核查确认，此账号就会立刻被封。PDKU的成员在两年前帮全国各地的200多玩家注册申请的ISAO号，到了NGC时代，选择继承原先ISAO资料的玩家ID，现如今有不少都被封了。即使修改了注册资料，也还是不能完全解决，惟一的方法是，买张新盘，直接从NGC申请新的资料。但是为了今后《PSO》的世界能够管理得更安全更有效，这样的措施也是值得的。

泰坦：好，下面我们要讨论的游戏，可能电视游戏玩家就不一定很熟悉了，让我们来看看目前PC网络游戏的中的几部代表作，这些游戏同《FFXI》和《PSO》有什么相似之处呢？首先有请牛力，我发现PC网络游戏玩家之中也不乏著名高校的高材生和一些企业的IT精英，当然，请不要摆架子才好……

牛力：嗯……嗯？

泰坦：哈，开个玩笑。你有那么多年的电视游戏玩龄，品评起一些TV名作都头头是道，请问你怎么会玩起PC的《魔力宝贝》呢？

牛力：呵呵……这个说起来也比较汗，虽然以前在学校的时候玩过“zmud”的西游记，但是那个也只是随便玩玩两下，没有很入迷。而玩起《魔力》呢，就算是机缘巧合啦，是某次在朋友那里看到一本杂志上面送《魔力》的客户端，看到是ENIX出品，品质绝对相信，毕竟有《勇者斗恶龙》嘛，当时我又大四在实验室没事做，就装了一个玩，当时又有免费的站可以玩……

泰坦：这个是重点……

牛力：是，这个也是重点，我不试玩一下，怎么会心甘情愿花钱玩，某些游戏测试都要收费……不理解……总之从此就一发不可收拾开始玩魔力了。

泰坦：那你觉得《魔力宝贝》的魅力在哪里？简要介绍一下这款游戏？

牛力：很多人对网络都不陌生，它给很多人带来了许多奇特的经历，给许多人的生活全新的感受，拓展了一种另类空间。



《魔力》是比较传统的日式RPG，踩地雷式遇敌，回合制战斗。从这几个特征看来，倒是比较像电视游戏的感觉，日式漫画风格融合欧洲中古世纪场景，既可爱又精致。不同于韩式画面的阴暗深沉，而是带有漫画风格的

明亮设计。《魔力宝贝》的互动性做得也比较好，有名片系统，方便你与好友联系。不管是里面的二十几种人物造型，和几百种宠物，都是Q得不行。玩这个游戏的感觉是，呵呵……又年轻了十好几岁。

泰坦：这种找到孩童时期乐趣的感觉，我在接触《魔力》的时候也有过。好像玩这个游戏智商明显降低了，大家都是小朋友——当然这句话是有出处的（笑）。

牛力：下面我来具体介绍一下啦（拿出厚达1厘米的讲演稿）……

泰坦：不是吧……请你……

牛力：我会尽量简短来说的（笑）……

泰坦：好……的。

牛力：先说背景设定：《魔力》的背景是建立在一个勇者时代的基础上的。从你刚进入游戏，做的第一个国民任务开始，你就从老者的只言片语中开始了解到了自己的使命。而前世的神话故事作为一条主线贯穿于整个游戏过程中。通过各种你必须要完成的任务来逐步了解这个故事。可是越到后来你却越会变得越加迷惑，难断是非。二转任务中，当你神兽作战的时候，它所说的："你连自己存在的意义都不知道……还敢以刀刃相向……"突然让你开始思考起自己的使命来了。到底我是拯救世界的勇者还是被利用的工具？而这一切的谜底只有在不断更新开放的任务中才能慢慢揭开。于是，这个游戏变得有底蕴起来，主线任务成为了解神话故事的必要途径，而它并非是为了了解而了解，能带给你更多的是思考，是与非，善与恶，表象与本质……



再说界面操作，《魔力宝贝》的界面操作看上去简洁明了，上手容易。操作的安排合理，集中在下方，而且点起来也相当的舒服。如果你懒的记快捷键，同样可以一鼠行天下。

我一直很喜欢《魔力宝贝》的任务系统。因为每一个任务都包含着一个故事，做任务的同时，你就在慢慢了解这样的一个故事，你可以为故事的主角的喜而喜，为他的忧而忧，并可以代入其中，助善惩恶，除强扶弱。比如说"熊男的日记"任务能让你了解到作为一个BOSS背后的辛酸；"心美"任务中，你是选择与大魔头合作而弃被冤枉的小姑娘于不顾还是誓死捍卫正义呢？黑白龙城的任务的黑色意志与白色意志两条分支线的选择更是考验你内心的价值观，是非观。这一切不再使任务纯粹的作为任务，反复循环着"寻找NPC——对话——给道具——换奖品"的枯燥过程，而使得任务变得更人性化，更具思考性。

泰坦：GROOVE要不要说说《奇迹》新开设的任务对比一下？

GROOVE：你说到任务，我不得不表达一些不快。从我玩《奇迹》到今天，升级到0.93版之后，《奇迹》总算是开了一个所谓的任务，叫恶魔广场。但《奇迹》中所有的NPC都还不会开口说话，你想知道任务是什么就必须去官方网页看，其实就是搜集一些物品然后合成通行证以便在指定的时间里可以去更有诱惑力的地方练级。这个所谓的任务让我啼笑皆非。我希望将来有一天，制作商对"任务"这个词的理解可以达到学龄前儿童的水平，而不是徘徊在婴幼儿时期。有些GD认为任务就是寻找物品，我开发者让你找什么道具，你就去找，不要那么多废话，别问为什么，去做就行了。

泰坦：这是你个人的观点？你说话好像很不客气？

GROOVE：也许有点过分吧。《奇迹》毕竟还没有到正式的1.00版本，希望到时候能看到真正革命性的改动，把各方面都做得完善。

泰坦：好，我们稍后再说《奇迹》，牛力请继续。

牛力：呵呵……《魔力宝贝》的任务系统其实是十分庞大的，而做其中的任务也是十分有意思的。就我而言，每个任务都叫我沉浸其中，周末和几个好朋友去做任务，一路上说说笑笑，打败强大的BOSS，得到传说中的宝物，很爽地说。至于战斗系统，我刚才说过是回合制的战斗方式，回合制比较适合懒惰、网络质量不佳、喜欢泡论坛、聊QQ、经常有其他事情干扰的玩家。但是踩地雷的战斗方式比较让人容易烦躁。而即时制更切合实际，而且一刀刀的砍怪会带来一种快感。当然，这样设置的结果也就需要网速和计算机配置的支持，否则网络一卡，会死的很难看。而且，玩家也必须盯着游戏专心玩了，不然稍一分神被挂不是那么好玩的。

说到PK系统，回合制和即时制的战斗方式直接导致了PK系统的不同。《魔力宝贝》的PK可以说是一种技术和艺术。职业、加点方式、属性、装备、宠物、战术、队长的指挥、团队的配合、运气因素，每一个细小的环节都影响着PK最后的结果。《魔力宝贝》的PK是一种要动脑子，有时候甚至要计算的智力游戏。

泰坦：补充一下，《魔力宝贝》是不允许恶意PK的吧？

牛力：非组队的情况下要征得对方同意才可以决斗。

泰坦：那么你在《魔力宝贝》的游戏历程中有没有什么让你感动的瞬间？举例说来听听？

牛力：这个这个……这个问题也太感性了吧……没法说，我又没有在《魔力宝贝》中找到老婆……这个有点像小学生的作文题目，比如"最让你感动的一件事"，"最让你尊敬的一个人"……小时候，被这种作文题目郁闷了好久，你还让我说……这个题目出得太小白……拒答ing。

泰坦：呵呵……别不好意思嘛，关于《魔力宝贝》，我自己倒是有不少的趣味经历。比如刚满20级的时候，有一个比我等级高一些的女孩子陪我一起去灵堂打怪，帮了我不少忙，她提到自己也很喜欢电视游戏，聊起电玩杂志，她居然说读过《游戏·人》，还挺喜欢。我心情立刻开朗起来，于是提议到依尔村去看大海，她也就打出笑脸符号答应了。那时候正好是黄昏，她就站在我身边，原来不觉得如何漂亮的画面突然在我眼里变得很美，音乐也让我心动，所以我就……起了……起了……

GROOVE：色心。

泰坦：不不，不……不能那么说。我打算在这个神圣的时刻告诉那个女孩，其实我就是《游戏·人》的一名编辑，也许她会因此而……可惜，我还没张嘴，她突然就掉线了……

GROOVE：她故意的。

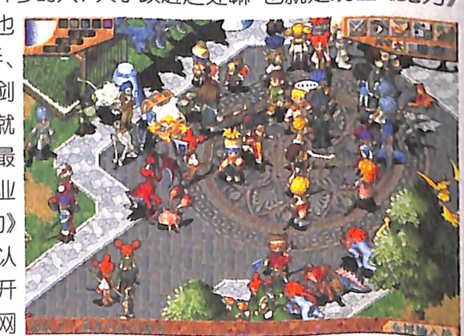
牛力：一定是故意的。

泰坦：不是吧……也许她不是故意的，总之后来就没再见到那个女孩，我每次上线都去看看名片栏里那张灰色的名片，可一直没有看到她再出现。怎么没反应？不感动吗？

GROOVE：没什么，正常经历。

泰坦：你……好，言归正传，牛力认为《魔力宝贝》是不是还存在着什么缺点和不足之处？

牛力：因为我是电视游戏迷，所以对日式RPG有天然的好感，虽说《魔力》从画面上来讲，呵呵……不敢恭维，但是网络游戏的精髓在于人与人之间的交流，如果单纯从效果说，无数单机游戏都要比《魔力》强得多，但是魔力还是吸引了许多的人，关于改进之处嘛 也就是现在《魔力》里面的职业和技能设计的也不是很平衡，导致弓箭手、魔法师过于强大，像是剑士，骑士这些近战系职业就显得比较……单薄。不过最近《魔力》新开的舞者职业还是比较有趣的，为《魔力》增加了不少乐趣。还有我认为近期《魔力》还是坚持开新站的做法是不合适的，网



络游戏还是要保证人数才有意思，现在还远远没有到了要开新站分流的程度，这样只会导致开了一些鬼站（几乎没有人的站）的尴尬场面。

另外游戏中无论是练级还是做任务打BOSS，绝大多数都是需要组队配合的，单枪匹马百分百死无葬身之地，所以实力成为很重要的因素。基于现实利益的考虑，自然需要有所选择，就目前游戏设定的状况而言，职业之间实力的强弱是不平衡的，不考虑到认识上的偏差，某些冷门的职业在平时并不很重要的作用，而游戏设定一队最多只能有5个人，职业歧视由此而产生。明显的职业歧视者会很嚣张的喊“去xxx的xxx职业加入，不是的别来，乱加的飞(杀)”，此种会被广大的有正义感的玩家所B4，而潜在的职业歧视则广泛地存在，表现在各种不自觉的行为中。不过如果游戏设计者在平衡性上多下点功夫的话，相信可以消除。让大家体验到的是不一样的职业和技能，而不是不一样的强弱程度。

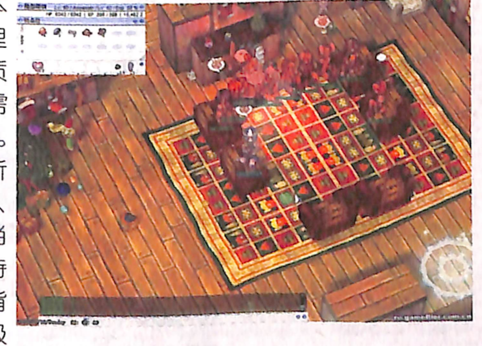


泰坦：好，《魔力宝贝》暂且放下，当然最后我们还会讨论一些大家都非常关注的问题。下面的游戏是《RO》，就是传说中的《仙境传说》。LEON是电玩俱乐部的老版主，说话很幽默。LEON你是怎么玩起网络游戏呢？

LEON：网络游戏其实我早有接触。当年在战网上熬夜打《DIABLO 2》的时候就已经入套了。之后由于一些客观因素限制，好几年都没再动网络游戏。最近玩上了《RO》，说起来真是要拜《RO》运作公司铺天盖地的广告攻势所赐，现代人还真是脆弱啊。几个月前《RO》在北京电视台黄金档期大打广告，弄得路人皆知，再加上广告内容确实比较吸引人，里面的MM还真是可爱，抱着追寻广告中MM的坚定思想，诱骗我女友批准得以购入一套廉价的情人套装，自此和她展开了浪漫的《RO》双人之旅，由于路途艰辛，她在头几天就退却了，留下我一个人继续着我们俩未能完成的事业。

泰坦：啧啧……勇气可嘉。谈谈游戏的感觉，同TV GAME相同吗？

LEON：感觉是完全不一样的。首先你要明白单机游戏和网络游戏的娱乐侧重点是完全不同的。拿单机RPG来说，玩家玩这款游戏的动力无非就有三种：画面，情节，系统。但是在网络RPG中，这三点完全可以不存在。可以拿当年的MUD来说。一，画面：MUD没有画面，有的仅仅是一堆文字而已；二，情节：MUD没有情节，最多就是一个故事的序，简单介绍一下时代、背景；三，系统：说到系统，这里要分为两种，一种是设计系统，一种是游戏系统。设计系统肯定是必不可少的，但是体现在游戏中，也就是游戏系统，无非就是简单的一些指令而已。那MUD还有什么？有的只是交流、惊喜和成就感。现在的网络RPG虽然比当年的MUD进步了许多，但是其基本的理念和游戏者需要在里面得到的东西并没有实质性的改变，所以完全不需要也不可能有相同的感觉。



《RO》的魅力应该和所有的网络游戏一样，交流、探险、惊喜和成就感。当然，《RO》也有自己的特色。可爱的人物，优美的背景贴图，相对轻松的练级环境，都是吸引玩家的因素。加之TGFC玩这款网络游戏的人出乎意料地竟然有相当数量，以至现在我们还给《RO》成立了专区。可见，《RO》还是能够被很多TV GAMER所接受的。我想究其原因，除去以上因素，可能还是因为这款游戏日式风格比较浓厚，相对于大多数玩日本游戏长大的TV GAMER来讲更容易接受。其实回过头来想想几款日式风格的网络游戏在大陆都有不错的表现，早期的《石器时代》，后来ENIX的《魔力宝贝》表现都可圈可点，《RO》虽然是韩国做的，但是融入了相当多日本游戏的风格和要素，使得广大TV GAMER第一眼见到就感到亲切。我们私底下开玩笑说，《RO》是韩国的制造，日本的游戏，东京的宣传，中国的外挂。

泰坦：你在《RO》中有没有什么特别值得提起的经历？或者谈一谈你的感受。

LEON：万事开头难，玩过RPG的朋友都应该有切身体会，而这句话要放到网络游戏中，那就是真理性的至理名言了。开始玩的时候，没钱没人没装备，自然处处受气，等级稍微高一点儿的就抢你的怪，更高的则对你不屑一顾，好容易找到等级相仿的还要提防对方暗算，总之费心费神，加之对系统道具并不熟悉，说明书更是草草，只能自己摸着石头过河，幸好在TGFC上还有一些足可信赖的朋友鼎立相助，度过了最艰苦的一段日子。之后练级倒是好办，但是又要为高等级的武器装备费心，有的时候做梦都是得到了稀世装备，总之，经历着痛并快乐着。

网络游戏其实和网络社区没有什么本质的区别，旁支末节加的多了，也就可以蜕变成一款游戏了。在这里，尔虞我诈屡见不鲜，我就数次在游戏中被骗，当你把自己的真诚和信任毫无保留地强加在别人身上时，有些时候得来的是双倍的伤害。当然，世上好人多，大多数能称其为朋友的都是真心以对，相濡以沫。但有的时候要是好心办坏事，自己往往比受害的当事人还要难受。炒股有炒的就是信息一说，意即一定要消息灵通，未卜先知，军未动而粮草先行，但是分开来看，也就代表着股市的风险大，谣言多，消息大半不可靠。网络游戏里所谓的消息又何尝比股市少？有一次让我印象深刻，刻骨铭心。

那段时间《RO》要改版，改版改版，改了瞎版。很多武器道具都要改革，大多数无非是加一些附加能力，我也并未在意。但是就在改版的前一天，TGFC上一位兄弟火烧火燎地找到我，神秘兮兮的跟我说，赶紧采购游戏中的一种道具叫“魔物饲料”，当时游戏中的NPC卖70，但是改版以后就要涨倒2500，临走万分叮嘱，千万不要告诉别人，消息绝对可靠。我当时连晚饭都没顾上吃，倾我自身所有资产，花了两个小时来回购物，用尽了200万，满心欢喜，万分激动，就等着第二天改版坐收渔人之利。一宿没睡好，第二天大早就起来登陆服务器，可是游戏根本没变化，马上联系上那位朋友一打听，延期一个星期改版。此后的一个星期我是坐卧不安，茶饭不思，有事没事就遐想着改版以后怎么花出去凭借着系统漏洞赚出来的数千万。那种激动犹如500万的彩票马上就要稳坐囊中。千辛万苦熬到更新当日，苦苦等待了一天的服务器更新，我第一时间登陆上去，雄心万丈的要开始我的千万富翁之旅，映入眼帘的一刹那让我万念俱灰如坠谷底。NPC卖的“魔物饲料”旁边凭空又多出来一个“宠物饲料”，而魔物饲料的价钱维持原样！我的200万，无端囤积了数万个“魔物饲料”，这回熬汤喝也用不完了。后来听说延迟一个星期改版就是为了调整这方面的BUG，打击我这种钻系统漏洞的人……信息害死人啊！



泰坦：希望广大读者看了你的悲惨经历能够引以为戒吧……GROOVE有没有过这样的经历？

GROOVE：单指《奇迹》这款游戏的话，我很少吃系统BUG的亏，倒是经常利用那些BUG大赚一笔，比如闹得最大的双手武器+盾牌事件。

泰坦：LEON有没有在游戏中获得过什么感动？

LEON：我们的眼睛并不缺少美，而是缺少发现。感动同此，充斥在生活的每一个角落。当我第一次升级，第一次换装备，第一次组队，第一次交易，第一次……只要没尝试过的可以说都让我感动，就连第一次上当也让我在大彻大悟以后感动了一把。那时候我的等级还不高，正是缺钱缺的厉害的时候，打到的东西都舍不得卖，而是到商店让商人职业的玩友代卖，因为商人有一项技能专门是做买卖的，卖给NPC的东西可以比普通职业的人多出不少钱。我本着己为小人，则视天下人皆为小人；己为君子，则视天下人皆为君子的信条把东西交给了对方，谁知等他敛够了足够多人的财物后扬长而去，留下我们十数个人大眼瞪小眼，王八对绿豆。伤心、气愤、悲苦一股脑涌上心头，卖的这些东西是我的救命钱啊，这下好，连买回复药的钱都没有了。但是更让我感动的是当时受骗的有几个等级比较高的人在求助GM无效的情况下，主动拿出他们的金钱装备安抚我们几个等级比较低的人，而且自此以后跟她们再也没见过面。网络上素不相识的人，仅仅因为一起受骗就拿出他们的东西来救济你，这是一种什么样的精神？这是大无畏精神！是共产主义精神！是白求恩精神啊！是……

泰坦：不是……LEON，我们一般……一般情况下不用这些提法。

LEON：像这样的感动我遇见的还有很多，虽然有些并非我亲自受恩，但是看在眼里，感同身受，能不让人感动？我身边就有好几个朋友，他们辛辛苦苦打出来的装备，明明可以卖了赚钱，但是他们却无偿站在城市门口，把这些装备免费发给那些等级比较低需要他们的玩家。这样的事例屡见不鲜，经历过的人都会感动。正如现在奋战在一线的抗非典医务人员一样，他们的精神如出一辙，令人感动异常。

泰坦：呵呵……大概网络游戏中的感动大概都和相互救助、共同冒险有关吧。那么，有没有例外呢？下面我们请GROOVE来简单地谈谈《奇迹》这款游戏。首先我想请问GROOVE一个可能会让你尴尬的问题，但是请你不要回避。你知道，在很多电视玩家眼里，《奇迹》这一类网络游戏都是垃圾，你说是吗？

GROOVE：如果有人带着讽刺挖苦的态度这么说，我会一笑而过，不跟他争执。但要正经坐下来跟我讨论一个游戏的话，我希望我们不要用“垃圾”这样不负责任的冲动的词语。我玩《奇迹》就是因为它简单，容易上手，不需要脑子就可以进行游戏，在某些时候是消磨时间的好办法。

泰坦：但你是玩TV GAME起家的。

GROOVE：是。但我喜欢的TV GAME不太多。比如“《潜龙谍影》系列”。问题是你不可能闲来没事就把《潜龙谍影》拿出来玩，它不是那种想起来就可以玩两分钟的游戏，要玩那些游戏你需要有心境和态度。《奇迹》则不然，你可以想象，它实际上就是online版本的“俄罗斯方块”，随便玩玩。升级、找石头、换装备而已，没别的，非常简单。但有时候我要的就是简单。

泰坦：那你能不能介绍一下《奇迹》究竟是一款什么样的游戏？

GROOVE：跟刚才几位玩友提到的网络游戏不同，《奇迹》目前还没有正式开发完成，一些细节可能会有变动。如果要我描述现在的0.93版，它就是一个用3D建模的最小简化版的《暗黑破坏神》。

泰坦：就这些了？

GROOVE：我说得不够详细吗？

泰坦：哦……那，那，优点和缺点呢？

GROOVE：优点是简单，会不会玩游戏的都可以加入进来，玩家的装备和能力可以直接体现为绚丽的视觉效果，后期游戏画面确实非常漂亮。职业和武器的平衡性一直在调整，现在也不便评价。还有一个亮点是音乐，目前只有几支曲子，但质量还不错，我比较喜欢《Noria》，曲名本身就是指西班牙的庳水车，当年我四十多级时被仇家追杀得不敢出村，在仙踪林的水车旁边坐下来欣赏这段BGM的时候心里感觉酸酸的。

缺点我不愿多说，只说两个浅显的。

第一，作为一个网络游戏，它运营了半年有余，居然还没有名片系统，我现在有一个二百七八十级的角色，我必须要拿纸和笔记录自己在游戏中结交的朋友们。以我的计算机知识，我自信可以在了解游戏程序之后用四个小时的时间编制出名片系统，牛力是计算机专业，我想他在两个小时之内应该可以搞定；但韩国工程师们不知道每天都在想什么。你要真去问，也许他们会理直气壮地回答：我们的效仿对象《暗黑破坏神》中也没有名片系统啊。

第二，快速移动的时候，你必须利用命令行。比如你在勇者大陆，想要去冰风谷，你必须输入这样的命令行：斜杠，移动，空格，冰风谷（/移动 冰风谷），还不能用简单的字母代替。这种不便还体现在录入指定语言的时候，你要输入斜杠，数字，空格，希望录入的语句。我想提醒某些开发者，现在是WINDOWS时代了，好像很多年以前就已经是WINDOWS时代了。那种“/COMMAND ARGUMENT”格式的东西是不是能用一个按钮来代替呢？

类似的小毛病太多。直到最近更新的0.93版，你才可以在游戏中知道自己战友的HP是不是不够了，是不是需要你帮忙做点什么。聊天方面的问题也很大，我就不多抱怨了。

泰坦：GROOVE说起话来还真是很不客气啊……不怕得罪人吗？

GROOVE：稍有一点，不是太害怕。我还没有批评到让某些人出冷汗的掉宝率问题，我想这次就不涉及这方面的敏感话题了。

泰坦：出于兴趣，我想追问一下，你……真的有把握在四个小时之内为《奇迹》设计出名片系统来？

GROOVE：当然没有。我用的这种修辞手法叫做夸张。

泰坦：哦……用得好！牛力认为呢？

牛力：一个开发小组，保守估计两周应该没问题。

GROOVE：一周。

泰坦：好好……就是一周，我们不讨论这个。GROOVE，那你一面玩《奇迹》，一面又说揭它的短处……能不能干脆把它同《FFXI》等游戏对比一下？

GROOVE：《FFXI》……不要说《FFXI》了……当然要说也可以，如果《FFXI》能被称为一个“游戏”的话，你就不能说《奇迹》也是“游戏”。因为两者的概念相差太大。



泰坦：你这么说，真的不怕被《奇迹》玩家群P致死（笑）？

GROOVE：《奇迹》我玩到二百多级，大半年的时间里有很多感触，上来就说它的不是确实不应该

吧（笑）。不过你提到群P，我觉得在游戏里，有本事杀我的人不多。能杀我的玩家也和我一样对游戏本身持保留态度。

泰坦：果然够豪爽（笑）。《奇迹》你现在玩到二百多级？是用外挂吗？

GROOVE：不是。但我刚才说过，游戏刚刚外测的时候用过，立即搞定了魔剑士，然后被删除帐号，后来就不用了。

泰坦：不敢用了？

GROOVE：游戏世界里没有我不敢做的事。但这个游戏如果用外挂的话根本就没有玩头。

泰坦：可有些玩家的说法正好相反？

GROOVE：可以说整个游戏过程就是练级。如果你用外挂练级，那你还玩什么？

泰坦：整个游戏就是练级，那么，结合你刚才的描述，我就很不理解，以你十年电视游戏玩龄，又是这么高的学历，怎么会迷上这样一个游戏呢？

GROOVE：每个人都有执迷的时候，每个人也都有自己的理由，你问我，我可以告诉你我的原因，但你的读者并不会由此得到概括性的认识。所以我觉得不说也罢。

泰坦：好酷的回答……嗯，在《游戏机实用技术》5月B上，我写了一篇关于……

GROOVE：我看了，好像很浅显，《FFXI》的亮点你都忽略了。

泰坦：是、是。所以有一位读者非常愤怒，对我说你要是不懂游戏就别胡说八道，还要求我在杂志上给个说法。在网络上也有许多玩家提出异议。下面我摘录两个网友的意见，你听过之后回答一些问题，好吧？

GROOVE：好。

泰坦：首先，一位署名 JOMONICA 的网友说这样说——

我从去年7月10号开始玩，一直对《FFXI》不离不弃……因为《FFXI》我开心的笑，也因为《FFXI》经常哭（真的哭），因为感动，也有因为委屈……《FFXI》让我真正感受到的是很多别的游戏所没有的感觉……很难说清……真的要说……我太喜欢《FFXI》。比如昨天去打ifrit紧张的要死……连手都发抖……如果别人看来……这只不过是一个游戏而已，但是给我的却是那么真实的感触。当我一个人没有地图，孤零零地站在炸弹中间不知道该如何做的时候，Leader跑过来找我，把我带到安全的地方……而前面Leader因为打炸弹已经死了一次……当时真的很感动，如果换是别的中国网络游戏，谁会这样？哪个游戏能让人有这样的感受？我们打召唤兽的那几个人，都是临时拼凑出来的野良PT(不专业)，但是慢慢地接触下来，大家的配合都很好。从第一次的titan开始，竟然延续出来了连续好几天一起去打召唤兽。每次约好时间（我太晚睡了，定了4个闹钟）大家都是提早在喷水池前等，从最开始见到/bow到后面两天/wave……感觉越来越好。当中有个诗人因为生病入院，我们只能找另外一个诗人。他打过召唤兽还是会帮忙打，而且药品都是自己准备。还有咒符复活……当打完风的召唤兽时，大家一起闲聊。问我们是不是认识的……Leader说不是啊……是临时出来的PT……不过现在大家就是朋友，众人听了都赞同了，当时的气氛好感动……



请问GROOVE，对这样的场面有什么见解？比如说刚才大家几乎都提到了的玩家之间救助的场面，帮助你回复HP之类，在《奇迹》中有遇到过吗？

GROOVE：如果你在杀怪物的时候，有高级玩家路过，而且高级玩家恰好对这个怪物感兴趣的话，他也许会先杀掉你，再解决怪物——因为直接抢来的经验值比较低。至于帮你回复，那是不可能的，因为《奇迹》没有这个设定，没有“为他人回复”的选项。在这一点上，我真不明白那些韩国工程师们的想法。我觉得的游戏规则在某种程度上铸造了游戏玩家的所谓素质。大多数韩国网络游戏都推崇个人英雄主义，但这种所谓网络英雄的成长过程通常都很自私。当然，《奇迹》可以组队，建立战盟，战盟内部可以相互支援。但那位玩家提到的被陌生人救助的情形基本上不会发生。《奇迹》的游戏规则让大多数玩家在大多数情况下不需要别人救助，也不需要太多交往，运气好的话，夸张一点说，基本上你点击鼠标左键就可以进行整个游戏。

泰坦：整个游戏过程都是如此？

GROOVE：嗯……也不完全那么冷血。喜欢投机取巧、满口脏话的浅薄玩家是没有耐心练到高级的。高级玩家之间也有建立在真情实感之上的交情，也有很多令人感动的事情发生，也有人奋不顾身为朋友挡刀开路、放弃装备和宝石，在《奇迹》中祝福宝石和高级套装有多么难得我想玩过的人才有体会。有时候大家开心地聚在勇者酒吧里畅谈人生，在教堂模拟婚礼，在野外搞聚会，在海底或者沙漠捉弄BOSS。关于游戏里面的人情冷暖，我也可以不停地举正面的例子，直到你说页面不够用。

泰坦：那倒不必，随便举一个出来吧。

GROOVE：好。我哥哥也玩《奇迹》。但他是有家有室的人，工作也很忙，本来没什么精力玩网络游戏，可惜还是陷了进去。哥哥的目标是100级。这很容易。我为了他尽早达到目标，不停地给他好装备，领他刷经验，我给了他当时最好的+7追12的幸运龙王套装，+7追12的太阳之剑，满满的一排祝福宝石、灵魂宝石等等，同等级玩家没人是他的对手。达到100级之后，哥哥建了战盟，但已经放不下这个游戏。这也是我的错。因为我等级高，很多其情况下都可以保护他，所以哥哥基本上就是在游戏里肆无忌惮地胡闹，我就帮他摆平仇家，当然我们从来都不做任何见不得人的事。哥哥越玩越上瘾，把什么都抛下了。后来我多次提出让他离开游戏，开始正常生活，他都不肯，说除非我也不玩了。



那一阵子我和哥哥在游戏里都是杀人狂，名字是深红色，刀上沾满血，身体都是黑的，没有几百个小时的挂机时间怕是洗不去罪名。

突然有一个晚上，我去跟哥哥说，我决定放弃这个游戏。哥哥当然不信，我就当着他的面进入游戏。《奇迹》里红名状态的角色，也就是杀人犯，被玩家杀掉会掉落装备，而且杀你的人还可以成为英雄。所以我一出城，所有敌盟的人一个通知一个都闪了出来。我不还手，也不躲避，站在树桩那里让哥哥看着，我一次接着一次被杀死，然后从城里醒过来，打开宝箱带上宝石和最珍贵的装备物品，黑龙王，技能玄冰，灵魂，玛雅，天使和祝福……不计其数。我再走出城，接着被杀，大半年的时间里花费无数心思取得的高级装备一件一件被打爆，外面的人都抢红了眼，不相识的人，来报仇的人，凑热闹的人，什么样的都有；为了抢我身上的高级装备和宝石，自相残杀的也不少。

哥哥先是看傻了眼，然后马上在旁边登录游戏，也开始了和我一样自取灭亡的行为。我命令我的战盟谁也不许去救援，哥哥也一样，我们兄弟两个在勇者大陆的草地上被摧残了一夜，倒下去再爬起来，散落掉全部的家当，全部的宝石，最后只穿着皮衣皮帽，开始放声大笑……第二天早上我们把口袋里剩余的几百万银子送给了一个同盟的兄弟。然后哥哥总算回到了正常的生活。

这就是我最欣慰的事情。

泰坦：我怎么听着你像是在讲解一段江湖恩怨……

GROOVE：嗯，《传奇》、《奇迹》这类游戏都是这样。基本上此类经

验泛滥。

泰坦：《传奇》也如此？

GROOVE： 本质上都一样。所以也有人取笑说，韩国网络游戏就是那个什么什么奇和奇什么什么。

泰坦：唉！你讲述的故事让我想起了从前学校里一个同学作的诗：忽忽相报何时了，往事知多少，少年不识愁滋味，能饮一杯无？白日依山尽，黄河入海流，两岸猿声啼不住，只缘身在此山中……

GROOVE： 好诗！

牛力： 好诗！

LEON： 什么乱七八糟的？

MENTINA： ……

小孔： ……

ALUCARD： ……

泰坦：对了，还有一位网络玩家的留言我还没念给你们听呢。这位玩家署名为DFLY，他的发言针对性比较强——

我的PLAY TIME正好是3000个小时。我不会笨到对人说："游戏时间超过50小时"。还有我为什么说泰坦没资格写，他连买《FFXI》SQUARE会送1个月游戏时间（当然要从每月1号注册才划得来）的常识都不懂，我寒啊……竟然敢称游戏时间超过50个小时！！！

还有我玩过《魔力》，"游戏时间超过50小时"，但对我没任何吸引力，这种GAME就是LJ（垃圾）了。

当然，我解释一下，买《FFXI》送一个月的游戏时间这件事情我是知道的（汗……）。对这位网友的发言，GROOVE有什么看法呢？

GROOVE： 50个小时确实不足以体会一个网络游戏的全部，特别是《FFXI》这样的游戏，所以我赞同他的一部分观点。但如果只是写一个介绍性质的东西，以一个游戏杂志编辑对游戏的感悟能力，50小时的游戏时间就足够了——不过说实在的，我觉得你的评论中并没有涉及到《FFXI》真正优秀的东西，这可能是激怒网上玩家的原因。

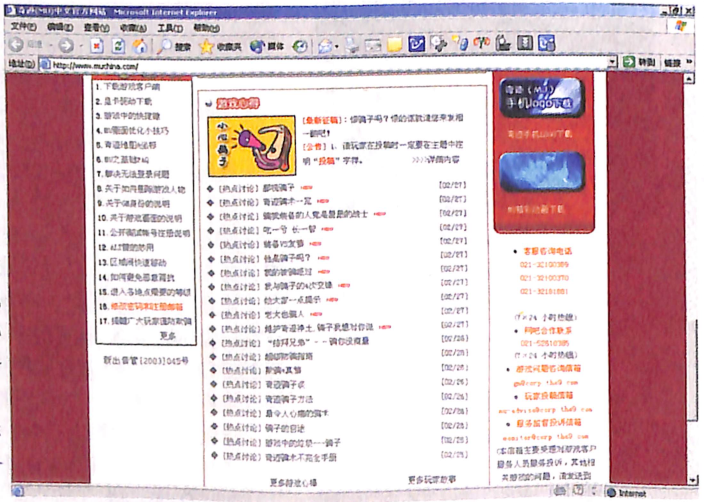
泰坦：这个我今后一定会注意的。关于文中讨论的疏漏，在这里泰坦向广大的《FFXI》爱好者道歉了！

GROOVE： 关于刚才那位玩家对《魔力宝贝》的评价，这款游戏我接触不多，但是它吸引了很多国内的中学生甚至大学生，我想说的是《魔力宝贝》绝对不是一个肤浅的游戏，而且它和《石器时代》一起可以算作PC网络游戏发展的一个里程碑，那些喜爱《魔力宝贝》的玩家中也不乏高人，这位朋友用一个难听的贬义词来概括这个游戏是不负责任的，也侮辱到了玩游戏的人。

泰坦：比如牛力？牛力怎么想？

牛力： 这个我承认，《魔力》应该是没有办法和《EQ》与《FFXI》比的……《EQ》与《FFXI》绝对是世界顶级的游戏，但是萝卜白菜各有所爱嘛，我就是喜欢小咸菜不喜欢满汉全席，你能拿我怎么样？话说回来，这个又有什么好比的……游戏性和效果不是一回事啊。张口说别样东西是垃圾的人，自己才是吧。我喜爱我玩的游戏，但是随便张口就贬低别人恐怕也不好。我想就是《传奇》也应该是有可取之处的。各玩各的，呵呵，也算互不干涉吧。现在市面上几十种网络游戏，要是非要比，还不都打起来了。不过倒是比较反感一些游戏的炒作……就像近期《魔剑》发在各大论坛的什么中国人的帖子……一笑了之。

泰坦：嗯……那么请问GROOVE，假设你有同样的时间来开销，我可不可以说玩某个网络游戏比另一个要值得一些？


▲《奇迹》官方网站上声讨骗子的征文活动，一时间闹得沸沸扬扬。

GROOVE： 嗯……比如玩《FFXI》比玩《奇迹》要值得？从某种意义上说是这样。但也有一些玩家并不希望从游戏中获得什么的特别感触，他们要的只是PK、练级、聊天等等，对于这些玩家来说，《FFXI》并不适合他们。其实想做什么是玩家的自由，不需要谁来规定怎样玩是值得的，怎样玩是不值得的。同样一个小时的时间，你不能说某个玩家没有从游戏中得到什么深刻的认识就算是荒废了时间。要珍惜时间干脆就别玩游戏。

泰坦：现在韩国PC网络游戏比较红火，牛力可不可以谈谈对日韩网络游戏风格的看法？

牛力： 我们现在把韩国游戏比喻成韩国泡菜，而日本游戏呢，更像精致的回转寿司。让我们看看韩国游戏的背景。韩国游戏的背景差不多也都是千篇一律的几千年前的神、人、魔、兽的什么战争，毁灭了什么大陆，然后作为救世主，你必须战斗拯救这个世界重建大陆之类。整个故事情节略显单薄，而且关键是在游戏中根本就体现不出这样的一个背景，觉得背景只是制作人员撰写的一个故事，与游戏本身并无多大的关联。再说韩国游戏的任务系统。《传奇》、《N-age》、《奇迹》都是没有任务系统的。玩游戏只有一个字，砍。汗……就连我觉得还可以的《天使》，它的任务系统，简直是单薄到了可怜，都是收集到多少个什么东西，交给那个NPC，然后任务结束。这也算是做任务？量产型的韩国网络游戏，根本不能称为网络游戏，除了某几个游戏在画面效果上可圈可点以外，solo至上的理念，还不如去玩单机版，我还可以修改呢……



韩国游戏就是"练级——打装备——穿装备——卖东西——买血再练级"，日本游戏则以它强大的剧情贯穿全游戏来吸引玩家。韩国游戏适合国内中学生玩，日本游戏适合有素质的中国大学生和白领阶级玩。

泰坦：好，游戏本身部分的探讨就此告一段落。下面我集中提出几个比较敏感的问题，请大家来回答。**首先是第一个问题：在日本TV网络游戏中，我们通常能感受到非常融洽的游戏氛围，但国内运营的网络游戏中在这方面都稍有欠缺。各位认为，这和玩家素质有关吗？有一种说法是"游戏规则决定玩家素质"，这句话你们是不是赞同？**

GROOVE： 我只承认这个跟游戏规则有关，我认为韩国游戏规则把中国玩家给搞出毛病了。中国的一些低龄玩家很单纯，任何一种规则先入为主都会把他们惯坏。有人说中国网络游戏玩家素质低下，但我也见到很多孩子离开游戏之后还是很有礼貌的。有时候问题还在于你是怀着什么样的心态去游戏，你要是很尊重一个游戏，很欣赏这个游戏，希望从中得到感悟和放松，那你自然会很自觉地排斥各种不雅的行为。

另外提起所谓的素质，我还想说一点，游戏就是游戏，请大家不要过多地把现实的品德统统揉进去。对于《奇迹》来说，那些骗子，人妖，你一样可以欣赏

他们的演技。什么是RPG？就是角色扮演游戏。现在真的有人去扮演有血有肉有不良思想的角色，这么有趣的事情，反而有人接受不了。游戏中的东西，千万不要太当真。我想，在游戏中随意杀人、装扮异性、骗财骗物的玩家，现实之中就不会是那样子。大家只是玩一玩而已，为什么不允许人家选择更刺激的玩法呢？

MELTINA："游戏规则决定了所谓玩家素质"我认为是不能完全成立的说法，有些本质的东西并不是受客观事物影响的。关于玩家素质这个问题太难说清楚，不过游戏的规则确实能通过限制某些东西来影响玩家的行为，比如《FFXI》里面不能抢怪、不能捡人家东西、不能PK，可以说是强制杜绝了一类恶劣行为的产生，久而久之人就会形成习惯，而游戏也渐渐创造了一个良好的环境。相反有一些游戏开放任意PK，那便会造成一片混乱，人一旦多了总有几个不会奉公守法，其他人在被迫的情况下也会逐渐陷入泥潭，成为了一个恶性循环。所以玩家的素质并不是游戏规则能决定的，但是游戏却可以通过规则影响和限制玩家的行为，我觉得《FFXI》算是一个比较成功的例子，让人能全身心投入到各种组队和冒险过程中。曾经有人说过《FFXI》因为没有PK，所以在中国不可能流行起来，对于这种想法我只能感到无奈。

ALUCARD：《FFXI》里的玩家普遍素质还都是不错的，其他的网络游戏我也只玩过《PSO》了，这两个游戏都是以日本玩家居多。感觉上日本玩家都很友善，一般都是有求必应的。至少都是很客气，在你升级的时候会恭喜你，解散的时候有一大堆的客套话等等，可能他们日常生活中也是这样的吧。至于那句"游戏规则决定玩家素质"，我只同意一半。完善的规则可以避免产生一些低素质的问题，比如恶意PK、交易欺骗等等。但是有一些行为不是规则可以管的了的。比如骂人啦，恶意的MPK啦，这些都是在《FFXI》里看不到的。相反《FFXI》里陌生人之间的互相帮助有很多，比如你被怪物打死，如果附近有等级高的白魔，很快他就会主动给你苏生。如果你被LINK了，那么边跑边大声呼救也一定会有人帮你把怪物挑走。一般都不会置之不理的。如果PT的时候打到了你想要的道具，只要你说一声，队员也会大度地让给你。素质高其实是个氛围的问题，你接受了别人的好处，那么当别人出现问题时你自然也会去帮助他。如果某些事情你做的很过分的话，那么你上定日本玩家的黑名单了，以后你在《FFXI》里就不好过喽。



小孔：玩家素质是国情决定的。每一个国家的玩家都有不同的滋生土壤。在《PSO》的网络世界中，集合着来自日本、美国、欧洲、港台、大陆、韩国等等不同国家和地区的玩家，几个主要地区的玩家我都有接触过，感觉大大的不同。日本的玩家是《PSO》的主体。在PDKU和TGFC这两大国内团体出没的SHIP，也同时存在着日本的PSO团队，可以说从PDKU建立至今，喜欢和PDKU搭档的日本朋友，也形成了一个固定的群落。和他们进行游戏的时候，都很有礼貌，总之很舒服就是了。但是如果是其他SHIP的日本人，一旦看到对话中有英文或者汉语拼音的话，气氛往往就会变了。因为在日本玩家看来，看到非日本的玩家往往意味着某种危险。这主要是金手指风波闹的。

最开始用金手指修改的是老美，他们不但用来修改究级武器和道具，还经常会做出更加出格的事情，比如组队的时候随意PK队友，在LOBBY里面使用魔法，在LOBBY随意PK不相干的人等等，一时间JP的SHIP被闹的人心惶惶，日本各大PSO BBS上到处都能看到被害者的申诉以及告诫："千万不要和说英语的人组队。"后来SONIC TEAM加强了服务器管制，美国人也收敛了许多，但还是很嚣张，因为北美世嘉发售《PSO》的时候，上网费用是完全免费的，他们即使被查封了上网账号，用一张清BIOS的盘，也能把自己的DC洗得清清白白，再随便买张上网ID就可以再上了。

那时候最著名的金手指名叫NOL。NOL实际上是《PSO》初期线下任务中的一个NPC的名字，她是一个只有LV5的妖精猎人，也算是《PSO》世界中的一个美女偶像吧，但是同名的金手指可就不得了了，据受害的人讲，具体的过程是这样的：

1 在LOBBY中和人正常聊天，这时进来一名做得和游戏中的NOL一模一样的妖精猎人，连名字都是NOL。

2 突然间DC自动断线，正常SAVE之后傻眼了，原来自己记忆卡中花费了无数心血的角色，居然已经变成了LV5的NOL，装备一律初期化，玛古也没了，金钱只剩300块。

而那个使用NOL金手指的作弊者，却已经把自己的NOL换成了被害人的高级角色，拿着高级装备和玛古下线去了。这就是金手指NOL的力量。那段时间，只要是LOBBY中进入了身穿蓝色衣服的妖精猎人，大家都好像招了魔一样纷纷逃走，哪怕只是碰巧和NOL长得很像的正常角色……这个金手指当然立刻就被SONIC TEAM封印，但是，道高一尺，魔高一丈，NOL金手指的变种也立刻出现了，哪怕上线的不是NOL，也能够偷换……

这种金手指，很不幸的，也被一些中国玩家搞到了，于是在横行不法的名单中，也增添上了中国人的名字。

对于《PSO》中玩家的素质，我也曾经写过专门的文章分析。在日本，《PSO》虽然第一个月免费，但是想继续玩下去就要收费了。因此能够继续玩下去的，必然是肯为它花钱的人。虽然这一点点月费对于日本的消费阶层来说不过是九牛一毛，但至少为它花钱的人，是愿意好好玩的人。在美国，《PSO》是免费的，这样一来，进入《PSO》没有门槛的限制，没有时间的限制，在一个免费的世界里，各种逾越雷池的做法也会增多，更何况本来美国人的CHEAT现象就要比日本普遍，因此《PSO》的修改浪潮从美国发起也就很正常了。中国大陆很少有人专门去研究金手指、拆解游戏的DATABASE的，但是会有人专门跑去美国网站搜罗各种金手指拿回来尝试，而且乐此不疲。

好奇心人皆有之，但是如果做出损人利己的事情，就是道德观出了问题。网络社会的法度不健全，在网络上即使偷窃、抢夺别人的财物，也不会遭到法律的制裁。在原始冲动的诱惑下，利用非正常的手段，蹂躏他人，满足自己，我不能不说这样的人在人格上是有缺陷的。但遗憾的是，在网络上人类的缺陷暴露无遗。

如果排除金手指的问题——因为这毕竟是游戏世界最厉害的破坏性武器——仅仅就游戏内部规则来说，PSO的规则一直都是劝人向善的，从一开始就禁止PK，即使到了VER2，也是专门给想要切磋武艺的玩家特设了决斗模式，而且规定了各种比赛规则，赛后无论结果如何，相互的装备都是不能夺取的。这和国内流行的网络游戏的PK有着本质的不同。

《PSO》到了NGC版，如果在战斗中死亡，那么连武器和金钱都不会掉落在地上，想要害死同伴抢夺武器金钱的行为，就已经完全失去意义了。《PSO》用了一切的办法来避免网络成员之间的相互残杀，但是却有人指责，这样的仁慈不过是假仁慈，是没能真正地模拟正常人类社会中的"真实"。我倒是想要反问一句，这样的"真实"就一定好吗？

牛力：其实这个问题不是很好说，有几十万人一起玩，必定什么样的人都有，但是由于《魔力》不是那种画面阴暗、打打杀杀的游戏，可能学生会多一些。而且《魔力宝贝》属于卡通画风，感觉有着童心的人，呵呵……素质可能会稍稍高一点吧。随便说说，只是我的感觉，玩别的游戏的也不要生气哦。我也玩过《天使》，我觉得《天使》也是相当不错的。相对来说女生、高学历人群、白领等人士可能比较接受喜欢《魔力》这种风格。因为，他们玩游戏基本是为了娱乐休闲，更注重的是玩家间的交流和沟通。就像前几天我看见某人签名上写的那样在他们眼里，网络游戏某种程度上是豪华聊天室。

感觉上素质是由年龄以及受教育程度影响的，但"游戏规则决定了所

谓的玩家素质”这句话我还是比较同意的，《魔力》里面的PK系统仅限于切磋武艺，而且PK时各种战术运用还是比较重要的，而不像什么什么奇那样，等级高网络质量好，就能随便在大街上砍人，被砍死会掉出自己的装备……汗，感觉那样玩游戏的人，素质总不会太高吧。某公司在广告里说自己有6000万用户，哈哈，滑天下之大稽，全国网民才有多少啊……扯远了，严重跑题。对了，那家公司还是什么全国什么精神文明什么绿色游戏什么什么的呢……也不能不服气啊。

LEON：我觉得玩家素质没有绝对的高低之分，全部都是大环境使然。说实话，现在《RO》的大陆官方服务器确实比较混乱，欺瞒诈骗，外挂横行，很多人甚至从来不开游戏，天天同时挂着二三十个外挂在上面打，这样也造成了服务器登陆人数虚高的繁荣假相，但是，并不能因为表象如此，就偏激地说玩这款游戏的玩家甚至大陆游戏玩家的素质低。我这个观点也客观印证了你所说的“游戏规则决定了所谓的玩家素质”这句话。先不谈游戏，来说说国家。一个文明的国家必然拥有一套相对健全的法律体系，否则，不能称其为“绝对文明”。放眼世界，我们惊奇的发现，越是发达国家，他的法律体制就越健全，甚至可以说，是健全的法律体制建设了发达的国家。他人即地狱，当大家都不想下地狱的时候，只能以所谓的道德标准来约束自己和他人，而法律又是建立在道德标准之上的行为准则，当准则越多，人自身所受到的约束越大，但同时给予他人的空间也越广，最终达到一个平衡。而法律规则恰恰是达到这条平衡线的枢纽。日本公民的素质之高是世界公认的，但是在普遍高素质的日本，他们的国民素质就真的比我们生来就高吗？我看未必。日本所表现出来让世人众口称赞的地方都是在相关法律严厉打压下日久自觉生成的一种生活习惯，并非与生据来，更无是非之说，而在日本法律所没有涉及到的方面，他们的表现照样是让人皱眉。地铁、痴汉都是法律之外、道德以内日本目前所不能解决的问题。从中也看出，只有强制性的规则，也就是法律，才能起到约束的作用，而全靠自觉的道德标准，却不能起到提升素质的作用。回观国内，美国人在美国不闯的红灯在中国待久了不是照闯，而在中国根本没有红绿灯概念的人在美国“非华人聚集地”不也是老老实实的遵守交通规则。为什么我要说非华人聚集地？法律有一个巨大的限制：法不责众。当大部分人都不能按照法律实行的时候，只能说这条法律出现了问题而不能怪罪强势人群，在纽约的唐人街，交通问题依然令人堪忧，但是不能怪罪众人，政府也只能睁一只眼闭一只眼。那么如果法律起不到强制作用还怎么称其为法？这点还要说回中国古话：莫以恶小而为之。当破坏规则的人还处在弱势人群时不加以重视治理，等到其壮大为强势人群后再说什么也晚了。



扯远了，说回网络游戏中来，道理是一样的。当欺诈、外挂等恶劣行为还是星星之火时不加以管理控制而等到其形成燎原之势后还如何约束？不管，那这样的行为势必越来越多最终成为全民行为；管，那么这款游戏甚至运营游戏的公司立即可以关门歇假了，因为，破坏规则的人已经发展为强势人群！等到了这一步，我们不能把这一切都归罪到玩家头上，玩家是无辜的，真正的罪魁祸首，是制定规则和管理游戏的法律机器（游戏公司和游戏管理人员），既然这样，我们能说我们的玩家素质低吗？这一准则放任四海而皆准。为什么国外服务器很少有这种行为？因为他们在有破坏行为的苗头发生时就加以严厉的制裁，坚决杜绝强势人群的出现；因为他们知道，当不合法的人占到多数的时候，规则也只能沦为一纸空谈。BBS也是一样，很多人羡慕台湾，国外等地BBS的亲和氛围，但是他们不知道，那样的氛围不是先天的，而是在严格的管理下逐渐形成具有强制性的道德标准，当等到强势所在，无从管理的时候，所谓纯凭自觉的道德尺度不过是自己意淫的乌托邦而已。

泰坦：说得很好。相信读者会从中有所收益的。**下面是第二个问题：你会在网络游戏中结交到很多朋友吗？对于玩家交易怎么看？这个问题请小孔、牛力和GROOVE回答。**

小孔：我想，前面的部分已经对《PSO》中的“朋友”和它相关的概念作了很多说明，这里就不再重复了。而对于交易，我的看法是，交易是必需的。好的游戏会促进玩家之间的交易活动。《PSO》中金钱的交易并不明显，多数是以物易物。无论是哪一种交易，在《PSO》中没有交易的玩家是寸步难行的，因为《PSO》中有“SECTION ID”这个设定。《SECTION ID》一共有10种，分别是10种颜色，SECTION ID具体的计算是这样的：

按照开始游戏时建立的角色，其名称的字母对应的ASCII码之和，取其各位数而定。

每种颜色打死不同的敌人、打开各地的宝箱后容易获得的物品都是不同的。有的ID（天青）容易捡到猎人用的大刀，有的ID（粉红）容易捡到魔法师的杖，有的（真红）则容易捡到高级防具。一开始大家是不知道有SECTION ID这回事的，名字也都是按着自己的喜欢来取，比如我一开始的魔法师就是深紫，老是捡到枪手的长枪，自己还不能装，卖给商店也没多少钱，没上网那时候真的是痛苦死了。比我还惨的是雪鹰，她的第一个角色名叫LEON，ID是金黄，最容易捡到钱。听起来不错是不是？但是金钱之外的什么珍稀道具都碰不到，比我还惨。

因此，像我们这样，ID和职业不合适的角色，除了去交易之外，别无其他的生存方法。

在游戏内的交易我一直都很赞成，但是对于用现实中的金钱去购买游戏中的道具，我对此持保留意见。《PSO》中这种交易不多见，主要是武器和装备能给人带来的好处不明显，NGC版中很多漂亮得一塌糊涂的武器，其实中看不中用，仅仅是为了收集而已，这样的武器，用现金去买显然不合算。而真正厉害的武器一般都是需要特别高的挑战成绩才能获得的，主人一般也都对这种武器比较看重，即使花钱也不一定买得到。《DIABLO》中很多现金交易。但是我觉得，使用买来的高级道具，如果自己不会搭配使用，即使和人家对战，也丝毫占不到便宜，徒增笑柄而已。与其如此，不如自己老老实实去打，仔细地先把这个游戏钻研透彻了来得更实惠。

牛力：虽然是网络游戏，是虚拟的社会但是每台电脑前面坐的都是真实的人，真实社会的情感与欺诈都在网络游戏中如实的体现，在游戏中间，自然会结交许多不错的朋友，有一些讲义气，两肋插刀的朋友，当然还有通过《魔力》找到女朋友的啦，当然一些所谓的骗子，垃圾人妖，也是不少的。这个嘛，自己小心就好，毕竟是游戏嘛。

《魔力》中有许多职业，就一把剑来说，从矿工采集金属，樵夫伐到木头，到卖给造剑师傅做成一把剑，中间这么多环节，肯定不能一个人完成，必然要经过许多交易。《魔力》内部的物品交易还是比较安全的，但是最近出现了一种外挂，可以在魔力中交易时偷换物品，唉……以后买东西要小心了。关于玩家之间宝物或者帐号的交易，这个就只能自负风险了。玩家之间的交易由来已久，当你看到在eBay上面一把在《DIABLE》战网上的极品弓Windforce开价2000美刀时，就不应该对一个3级纯白箱子RMB2000大元感到惊讶。传说某中年玩家在什么奇中被人PK无数

次，斥资3万元购买高级账号若干，于是叱咤风云，从此无人敢惹。门下无数小弟追捧，俨然一方之霸主……哈哈，嘲笑之。因为《魔力》不是那种“暗黑式”的打怪物掉极品装备的游戏，装备都是生产系制造的，而且就算是极品装备，耐久也会慢慢降低，最后直至坏掉，所以像是别的游戏中的极品武器换人民币的事情，在《魔力》中并不常见。倒是有人标价人民币卖极品宠物，不过有没有去买就不得而知了。如果要账号交易，最好是同城亲自交易，呵呵，原因显而易见了。大陆好像没有为网络游戏立法，被骗了白骗哦……顶多也就真人PK。听说台湾省骗网络游戏中的虚拟宝物也算是诈骗……也要坐牢的……

GROOVE：我自己的体会是《奇迹》目前还不太适合交友聊天。至于玩家之间的交易，这个游戏用来培养奸商还是很不错的（笑）。游戏里面的装备经常会贬值，货币囤积多了用处不大，但宝石一般是不贬值的，所以你要尽可能的将不需要的装备物品变卖为宝石。这个过程中你必须善于观察市场，还要根据所在区的整体水平来估计武器装备行情的发展状况，了解时价和买家心理，对他们解释你的商品的性价比。现在+3追12的龙王铠甲现在卖到1祝福+1玛雅，你会倒卖的话就能多赚一个玛雅，玛雅这东西原本不怎么值钱，但随着所在区高等级家增多，需要更多的玛雅武器和翅膀，这样玛雅就有升值的可能，类似的情况很多，把握住这些商机才能在交易中取胜。

另外，要提防骗子。利用系统漏洞来进行骗术比较少，但其余的骗术我可以写一本书，真是人世百态啊。最近在17173上面看到一位网友发表评论，说某人某天在勇者大陆闲逛，被一个弟弟叫住。那弟弟说：“大哥，你的衣服好漂亮哦！真是帅呆了！”某人心中暗自高兴，于是便和那个弟弟搭讪起来。那弟弟见其谈兴甚高，于是要求看其装备，某人二话不说便点了交易，将自己的装备放在交易栏里。那弟弟见了如此高级闪亮的装备，不由大叫“佩服”，更对其说：“大哥，你太厉害了，我从没见过那么好的顶级的装备！我送你一颗宝石吧。”于是那弟弟便点了颗祝福上去。某人见了宝石便忘记了自己的整套装备还在交易框里，可能他连自己姓什么也已经不那么清楚了……大喜中按下了OK键，于是乎……基本上，此类诈术也很横行。前一段时间运营商每隔几十分钟便在屏幕上发布公告要玩家警惕骗子。人民币交易也很盛行，现在基本上是一个高等级帐号上万元人民币，一颗祝福宝石20元人民币左右的样子。更有甚者无视现实中的创造价值，以游戏为职业，每月依靠现金交易就能挣个数千元，日子过得比我们还滋润。冰冻三尺，非一日之寒。

泰坦：嗯。这些弊端也希望网络游戏的运营商能够协助解决。下面是比较轻松的问题：**你会向自己的亲朋好友推荐这款游戏吗？假如他们都不反对电子游戏的话。**

MELTINA：当然会，虽然之前还一直为SQUARE没有做网络游戏的经验而担心，但现在发现《FFXI》的出色有点出乎我的意料。只不过有几个门槛，第一个就是花费问题，第二个就是日语的问题，幸而美版马上要发售了，最后一个也就是最麻烦的一个问题就是时间了，如果要全身心感受《FFXI》，可能要花掉很多时间啊。

ALUCARD：我现在就在向我的朋友们推荐啊（笑）。可惜《FFXI》的门槛有些高了，PS2版更是夸张，要硬盘钱、游戏钱还有月费，不过我认为《FFXI》值得投入这么多。

小孔：假如他们都不反对的话（笑），当然会的，但是……这对我是不太可能的。很羡慕TAKI，她是PDKU的元老之一，也是BT狂人，但最令人羡慕的，还是她有个也爱玩游戏的母亲。PDKU的团员们都知道，如果有一天在网上看到了TAKI，但向她打招呼却不像平时那样颜色文字一大堆，回话一排排的话，那八成是她母亲在玩呢。不但如此，据说家里的游戏杂志找不到了的话，也多半会是在她母亲的枕头底下。现在北京闹非典（编注：2003年4月份），TAKI的家在“重灾区”，我们都希望她和她妈妈平平安安的，以后在网上能够再凑到一起BT（笑）。

LEON：也许几个月以前会的。那时候我也刚玩，需要朋友的帮助，需要大家齐心协力，共商国事，最重要的是，那时候强势人群还没有出现，也就是说，游戏环境相对纯洁。这也是当时我能和我女朋友一起玩的原因。而现在恐怕悬了。昨天有一件让人啼笑皆非的事，正常连接游戏竟然无论如何也连不上服务器，而用不需要客户端的外挂却次次连接成功，这样的事情屡见不鲜，实在让人感到遗憾。另外再次强调：出现这种情况不是因为玩家素质低，而是游戏公司的运营素质和管理能力低下，也就是说，强势人群在现实时期内永远是对的。我们不能对玩家指责什么，如果要谴责，那么只能是游戏幕后的人群来背。

牛力：我会向亲朋友好友推荐这个游戏的，现在周围已经有好几位同学被我拉下了水，我们建立了一个家族，一起练级，一起做任务，一起讨论《魔力》玩法，还是比较开心的。暑假《魔力》会开放家族系统，这样就更完美了。

GROOVE：我不会再推荐《奇迹》给亲朋好友，你看我哥哥刚刚恢复神智。尽管事实未必如此，我还是不得不提醒诸位，这游戏很危险。如果你有自制力，不愿费脑子，希望体会一个容易上手的画面中上乘的PC网络游戏，那么《奇迹》是不二之选。目前新用户注册免费赠送6个小时的游戏时间，有兴趣的玩家可以去体会一下。

泰坦：好，下一个问题：**现在有一种说法是网络游戏的虚拟社会中可以找到真实社会中无法找到的成就感，这会成为各位玩网络游戏的动力之一吗？**

ALUCARD：寻找所谓成就感并不会成为我玩《FFXI》的动力。有这种感觉的可能是在现实中受到挫折或不得意的人吧（笑）。因为人毕竟是要生活在现实社会当中的，你只有在吃饱穿暖之后才会有心情去玩游戏，虚拟社会的成就感再高也不能当饭吃当衣穿。游戏只是一种娱乐的手段，如果你为了找成就感而努力地玩网络游戏的话，我想你把这种努力放到现实中去，也会得到相当的成就感吧。

牛力：人总是在社会中到处受挫的，在游戏中找找成就感也是无可厚非，不过也没有夸张到“真实社会中无法找到的”啦，不过要是比较小白的话，估计在游戏里也不好找到成就感……哈哈。要是现实中被郁闷，玩《魔力》还被郁闷，那就比较失败了……作为一个有一份不错的工作社会青年，至少我还不需要这样来证明自己的价值，呵呵……还是那句老话，游戏就是游戏，消遣而已。每天8小时工作，下了班打发一下时间。我想绝大多数人也都是如此，太平盛世也不用去忧国忧民。时间太多，总得找点啥事情干干……



MELTINA：“网络游戏的虚拟社会中可以找到真实社会中无法找到的成就感”这种说法是肯定存在的，即使在我身边，我也目睹有很多人深陷其中不能自拔。要避免这种情况最重要是摆正心态，比起一些可以互相攀比装备等的网络游戏，《FFXI》因为本身的规则限定了这种情况的泛滥，等级也一直有上限，所以互相攀比的情况会少很多。对于大部分《FFXI》的玩家来说，他们不并在意自己的等级高低，所在意的是每天能

开心游玩，升级了大家祝贺，死了大家一起跑回来，继续笑嘻嘻地打，非常享受那种游玩于《FFXI》世界里面的过程。如果是为了找什么所谓的虚拟社会的成就感，我劝各位还是不要玩《FFXI》好了，当然我自己也不会以这个为动力，相反更因为经常在各处游荡导致升级太慢还被朋友嘲笑过呢。

小孔：现代人往往在和人沟通的时候有种对世故人情的恐惧和无力，但是在网络中的沟通，却令人感觉安全而又新鲜。人和人之间在轻松的氛围下，往往还能迸发出更加令人愉悦的火花。大多数成功的游戏都是能够令人感到快乐的，这种快乐有的时候建立在操作上，体会各种动作所带来的快感；有的快乐是建立在解谜上，揭开一个个谜题也能带来快感；有的则是建立在剧情上，体会角色的代入感……但是这些快乐说到底还是有限的，每个游戏可能获得快乐的途径，或者说这种快乐的剧本流程，在它被制作出来之后，就已经基本上决定了。《PSO》到了网络的阶段，其快乐主要来自各种意想不到的地方，因为玩家天天在网上，要和各种不同的玩家打交道，在交流的过程中，会发生各种意想不到的情况，就好比你在现实的生活中，是不可能按照剧本生活的。你所获得快乐的途径也不是固定的，《PSO》也是这样，它的快乐是具有无限可能的，每天上网也许都会发生你前一天想不到的事情。《PSO》的快乐来自于每一个在进行这个游戏的玩家的再创造，这才是我进行《PSO》的根本动力。

GROOVE：现在的网络游戏里想高人一等，我看比现实还难。我同意ALUCARD的发言，要成就感，在现实中努力更划得来。游戏玩得再好，不过是游戏而已。OK。



▲今年E3展上《奇迹》的美版COSPLAY。

LEON：在网络游戏的虚拟社会中确实能找到一种特殊的成就感，也可以说成是一种多数玩家没有的优势。不光是你的级别比别人高多少，更多的还要看你有什么价值连城的装备或是道具，要知道一个极其稀有的装备或道具可不是什么人都能随随便便得到的。比如一套全爆击刺客的极品装备，就需要三张青古卡，两张犬妖卡和两个夹子（《RO》中的装备）。可不要小看这几样东西，在《RO》的世界中它们可是价值连城的宝物。曾经有人用人民币对“RO币”1：100的比例购买这些东西，居然付出了2000多元。这就足以证明这些物品的价值。如果你拥有一套这样的东西，会有多少玩家向你投来羡慕的眼光。你自然而然就会产生成就感。当然想拥有这些东西可不是一件容易的事情。有多少玩家为了一个稀有的道具在网络游戏中日夜拼搏，而这也是大多数玩家在玩《仙境传说》或是其他网络游戏投入大量的时间和精力的主要原因之一。至于其中究竟要付出多大的努力相信只有正在虚拟世界中不断奋斗着的玩家才能体会得到。

话说回来，我玩《RO》好像并未得到过成就感，印象中也就只有自卑了：级别不是顶级，装备不是最强，金钱不是最多……我拿什么得到成就感？所以说我玩《RO》的动力完全不在成就感上。我总觉得，在现实生活中不太如意的人才会拼命在其他途径寻找成就感。就如同人的几大基本需要一样，其中就有一项是需要尊重与被尊重，而当生活中得不到尊重的时候只能在游戏中获得最底层生理和心理上的基本满足。我们身边确实不乏学习工作俱佳且在网络游戏中也有上佳表现的人，但是仔细观察就会发现，他们在游戏中混的虽然不错，但并非沉迷于此苦苦追寻不能自拔死活跟自己过不去，反倒把现实和游戏安排的井井有条，各不耽误，这和那些在现实中始终受到挫折的玩家所表现出来的形态是完全不一样的。前些日子碰见一位现在还在上大学的朋友，他说他们宿舍有的人在玩《传奇》，竟然为了在游戏中出人头地，现在天天连床都不下，买几箱方便面堆在床边，饿了就干啃几口方便面，不刷牙不洗脸不上厕所更谈不上去上课，每天将近20个小时在电脑前练级，为此丢了学业，丢了女友，甚至连命都差点搭了进去。再一追问，他那位朋友果真在生活中也不是很尽如人意，导致在游戏的虚幻迷惘中丢失了自我，去寻找虚无的“他”。还有个别现象也会导致沉迷于游戏中不能自拔——如果可以算是沉迷的话，也许他明知很无聊，但是就是为了争一口气——他们在任何自己所涉及的领域都不认输，就算明明输了从心理上也不能承受。这跟性格有关，也跟教育有关。譬如前几年哈佛孙强枪击教授事件就已经给我们的教育（包括家庭教育和学校教育）敲响了警钟，应试教育下的家长和孩子们如何才能分辨出真正的是非？如何才能懂得应该的取舍？这，就不单纯是网络游戏带来的现象所能完全拆解开的了。

泰坦：听起来好像是很大的一个问题啊……限于记录篇幅，我们今天对网络游戏的讨论就此告一段落。参加本次访谈的几位玩家都是传统电视游戏迷，我想，他们对网络游戏的描述一定会让广大玩家得到更亲切和直接的认识。希望这次的访谈能让大家——尤其是那些没有接触过网络游戏的玩家们——有所收益。最后，请各位对没接触过网络游戏的TV GAME玩家们再说两句话来结尾吧！

小孔：一个人关在小黑屋里玩游戏毕竟是有限的，快乐也是有限的。如果能够找到适合自己的网络游戏，到无限广阔的世界里，去体会和他人交流的快乐，这样的快乐才是无穷无尽的。

LEON：呵呵，如果你没玩过网络游戏，那是你的遗憾；如果你玩过网络游戏，那是你的幸运；如果你沉迷网络游戏，那是你的悲哀。如果在网络游戏中你是坚守游戏规则的弱势人群，那我敬佩你；如果在网络游戏中你是破坏游戏规则的强势人群，那我尊重你；如果一款网络游戏出现让我尊重的破坏游戏规则的强势人群，那我只能鄙视这个游戏的运营公司了。最后，我还要感谢HAPPYZW和SIDUN给我参与这次访谈提供了大力的帮助，他们在《RO》中的ID分别是“真·HAPPY”和“SIDUN”，欢迎大家找他们资助，他们可都是千万富翁哦……

ALUCARD：希望各位可以尝试一下网络游戏，虽然有些网络游戏上发生的事让很多玩家不齿，但是我觉的那不是游戏的错。

MELTINA：电视游戏也慢慢向网络化发展了，未来的网络游戏份量还会不断加重。过分排斥的话会让自己错过很多的东西，所以我建议大家还是尝试一下网络游戏吧！一定可以找到很多新鲜的感受的。

GROOVE：应该抱着“玩”的态度，真正把一个网络游戏当作游戏来玩，那是一种休闲。游戏里最好把自己看成是一个演员，读一读《演员的自我修养》，第一次杀人的感觉跟第一次坐过山车的感觉大同小异，很刺激的，但千万别当真。最后我想说一句毫不夸张的话，就是不再用什么夸张修辞：对于一个大专理科文化水平的玩家来说，有玩《奇迹》到220级这么长的时间，你差不多就可以靠自学掌握一门编程语言了，C++都有可能，C#甚至还容易学些，然后你可以继续努力，要不了多久就可以投身游戏开发，所以请那些有闲功夫的玩家们在下决心花时间玩游戏之前先仔细考虑一下。

牛力：大家也都说过了重点，我也没什么好补充的，也就是自己掌握投入度，自己能够玩的开心就OK。过于沉迷，后果自负哦。还有一些玩家认为网络游戏就是练级练级再练级，哎，我也不知道该说什么好了，这样是极端错误DI。在网络游戏中，最重要的还是人与人之间的交流，而不是升级。记得CBI的纯银曾经说过，原话忘记了，大意是20个小时只能让你在重复的战斗中升几级，而要是玩电视游戏，可以体会一个一个不同的游戏，体验不同的感受。所以嘛，我的建议是电视游戏、网络游戏两手都要抓，两手都要硬。一个中心两个基本点嘛，这个中心就是为了开心。呵呵，出了大作一定不要错过，而爆机了以后呢，玩玩《魔力》还是不错DI。在《魔力》里面聊聊天，泡泡妹妹，做做任务，开心满满。

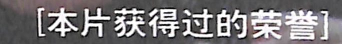
泰坦：OK，感谢大家的参与，谢谢！

THE END

映画馆

The Thief
小偷

●影片性质：普通故事片
●产地：俄罗斯
●导演：帕维尔·夏克莱（Pavel Chukhrai）
●推荐理由：欧洲影片细腻的写实主义风格，让你体会到平淡而感人的叙事艺术。
●推荐年龄：18岁以上
●推荐度：★★★★☆
●与游戏相关度：☆☆☆☆☆
●改编游戏的可能性：☆☆☆☆☆



[本片获得过的荣誉]
金球奖最佳外语片提名
意大利议会主席金质徽章奖
奥斯卡金像奖最佳外语片提名
威尼斯影展国际青年评审团大奖
俄罗斯电影艺术学院最佳影片、最佳导演、最佳男、女主角奖

《映画馆》如约在《游戏·人》中同大家见面了，我们会在这里介绍一些游戏迷们平素不太关注的片子，但这些影片又无疑是值得大家去体会和深思的。本期推荐俄罗斯故事片《小偷》。影片中的叙事手法和摄影风格也曾经被一些电视游戏所借鉴。

影片简介

文：泰坦

第二次世界大战留下的萧条阴影在1952年仍未散尽，而当年六岁的小桑亚是母亲卡嘉与一个不知名的军人的私生子。那一年，四处漂泊的母女俩在一列火车上认识了风度翩翩的军人托扬。年轻貌美的卡嘉天真地认为这会是一段新生活的开始，却没有料到托扬是一个小偷。托扬在每一个地方混熟之后便会将左邻右舍洗劫一空，然后乘坐火车到新的城市寻找新的目标。卡嘉对此痛心欲绝，但还是默默地接受了命运的安排，带着小桑亚跟随这个小偷开始了新的漂泊生活，同时也盼望着有一天托扬会带着自己和儿子开始过正常的日子。

作为遗腹子的小桑亚对早逝的父亲虚构了完美的形象，然而再完美的形象毕竟比不上一个有血有肉的活人。托扬对这场爱情持儿戏的态度，但在相处中也逐渐也通过一些小事情打动了桑亚的心。不过托扬对偷盗的行为死不悔改，让卡嘉不能再忍受这样的生活，也不希望儿子将来会变坏。就在卡嘉下定狠心离开托扬的那个夜里，托扬被警察捉住，锒铛入狱。

在漫天的雪花中，囚车驶向监狱的方向，桑亚踉跄地追上去，喊出他从未出口的两个字：爸爸。而从那一天起，在桑亚幼小的心灵中，自己生父的幻影也完全被托扬的形象所代替。

托扬入狱后不久，卡嘉因为堕胎引发的腹膜炎去世。桑亚带着托扬留下的手枪进入了孤儿院。他始终相信当托扬刑满出狱的时候一定会来接他。

六年以后，十二岁的桑亚循着一个熟悉的歌声找到了托扬，但此刻的托扬却早已不记得他。托扬的脸上写满了陌生的表情，他说：卡嘉？哦……让我想想看……我曾经在火车上搞过一个卡嘉，就是这样。别的我不记得了。

梦想破灭的桑亚不知道什么才是真正的存在，也失去了对父亲的所有憧憬，居然在冲动之余举枪射向托扬……

桑亚离开了家乡，只是记忆中永远也抹不去当年的场景：父母提着包裹拉着自己的手走在长街上，直到最后，那个在雪地里拼命奔跑的小男孩……

（部分内容译于官方资料）

画面欣赏





●桑亚的诞生

影片并没有提到桑亚的生父究竟是谁，只知道他是一个军人……出生在荒天野地里的桑亚成为卡嘉生活最大的寄托。与托扬相爱后，卡嘉一直尽心地照顾儿子；而托扬却甚至利用桑亚去偷盗。





●与托扬相识

这次邂逅注定了今后卡嘉母子俩的命运。桑亚单纯的心灵和对父亲的向往让托扬逐渐成为自己心目中的替代品。

事实上托扬这个人很会享受人生，不劳而获，随遇而安。他对卡嘉的爱虽然肤浅却不乏坦诚，我们在影片中可以看到很多镜头表现他们在一起平淡的生活。而六年后，托扬不再记得当年的爱情也不是装出来的，那很符合他的性格。

此刻的托扬看上去是一付迫不及待渴望拥有的样子，但你也不能说他完全不负责，每次洗劫过左邻右舍的东西，他都不得不带着母女俩前往新的城市寻找生计。

小偷 俄罗斯故事片

●新的生活

火车上，桑亚看到托扬的枪便开始模仿射击的动作。火车窗外错过的一列货车上站着一名军官，桑亚立刻由此想到了自己从未谋面的父亲……虽然托扬并没有真正成为自己的父亲，但卡嘉跟托扬一起牵着自己的手走在长街上的情形却让桑亚永远记在心里。










●短暂的幸福

六年来带着儿子四处漂泊的卡嘉也一直盼望着有一个男人来帮助自己承担生活的重担，她希望找到一个可以依靠和信赖的人，而托扬作为一个懂得如何吸引女性的军人轻松地走入卡嘉的世界。卡嘉对儿子的爱曾经一度让托扬感到累赘。在左面的情景中，托扬认为桑亚妨碍了二人的感情而要抓住他扔到一边去。卡嘉对待托扬则是付出了全心全意。然而她此时还不晓得托扬是一个小偷。





●父亲的形象

桑亚起初对托扬不满，认为托扬占用了自己与母亲相处的时间，于是便制造了许多恶作剧。他在新环境下难以与周遭的朋友相处，结果有一次被邻居家的大孩子给揍了一顿。托扬得知后立刻放弃与卡嘉的温存，赶下楼来对那个男孩的长辈拳脚相加。作为一个能够保护孩子的父亲，托扬的形象逐渐高大起来。在桑亚此时双眼中，托扬已经成为了一个英雄。





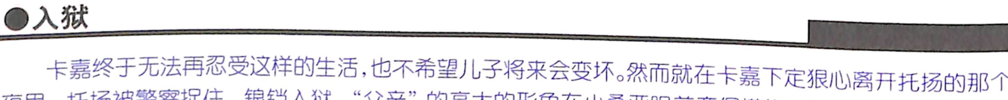
●继续漂泊

托扬终于暴露了身份。他为四邻分发马戏团票，当大家一同赶去欣赏马戏团表演后，他借故先行离开，回到住所行窃，却被赶回家的卡嘉捉个正着。卡嘉无奈地看着托扬将邻居家的物品装入布袋子，在自己心里托扬高大的军人形象被现实一扫而光……他苦苦劝说托扬放弃这种勾当，但托扬坚决不肯。面对突如其来的事实，容不得卡嘉多想，她只得跟随托扬漂泊到下一个城镇，继续这种不见天日的生活。而三人来到另一个城镇，给邻里的感觉仍然像是一个和睦温馨的家庭……






●入狱



卡嘉终于无法再忍受这样的生活，也不希望儿子将来会变坏。然而就在卡嘉下定狠心离开托扬的那个夜里，托扬被警察捉住，锒铛入狱。“父亲”的高大的形象在小桑亚眼前变得模糊，而卡嘉只是痛苦地注视着警察制服曾经本领高强的托扬。后来她曾经试过贿赂警察放出爱人，结果也是遭到拒绝。







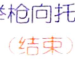
●孤独的桑亚

在漫天的雪花中，囚车驶向监狱的方向，桑亚踉跄地追上去，喊出他从未出口的两个字：爸爸……随后母女俩又开始了困苦的生活，而卡嘉则因为堕胎引发的腹膜炎离开了人间。桑亚红红的眼圈和在母亲临终前天真的祁盼曾经感动了电影院中的许多看客，小桑亚单薄的身躯和拉着行李独自前行，最后只能走进了孤儿院。

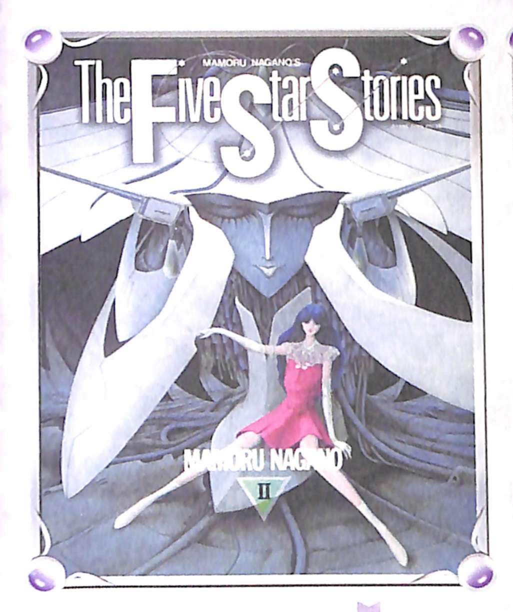


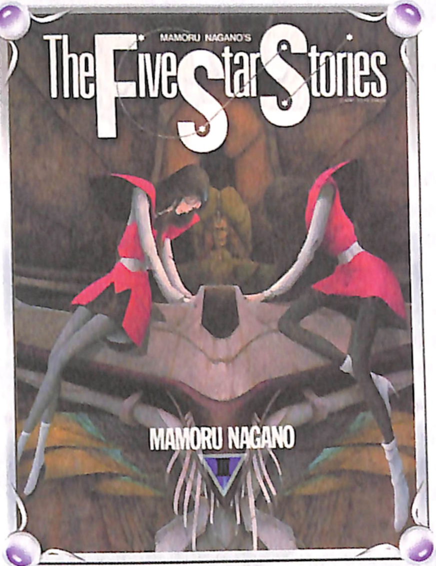

●结局

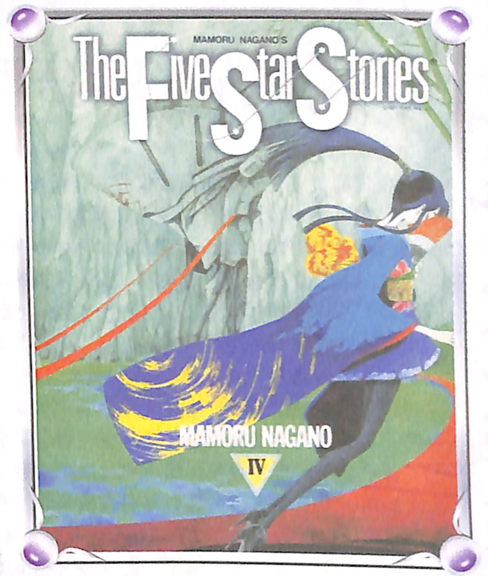
六年后，托扬出狱，又做起了老行当。然而他早已经不记得当年的情感，更不愿桑亚成为自己的负累。“卡嘉？哦……让我想想看……我曾经在火车上搞过一个卡嘉，就是这样。别的我不记得了。”十二岁的桑亚被托扬的负心激怒，冲动之下举枪向托扬叩动了扳机……



（结束）





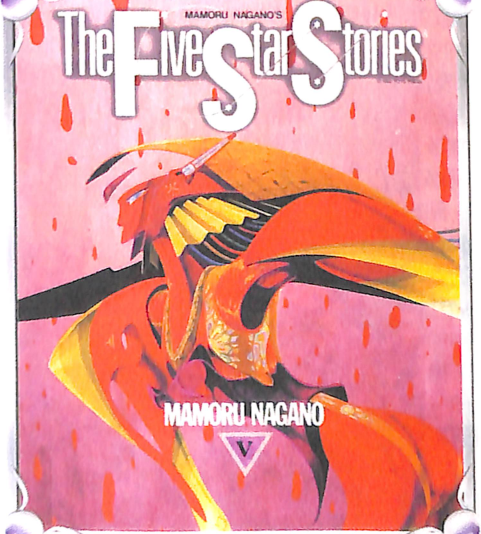


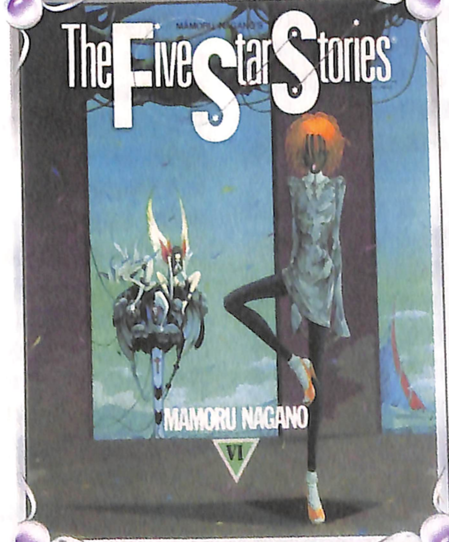
斑斓之书

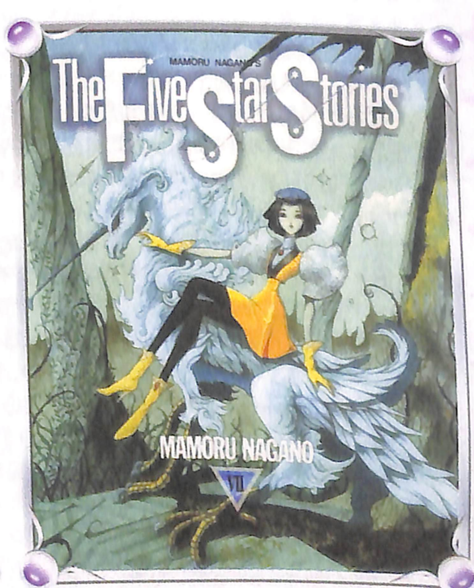


很久很久以前的故事
非常非常遥远的过去
不知究竟是在多久之前
没有机械也没有车子
速时钟也没有
人们根据太阳在天空的位置
来度过每一天
……









聆听星之歌——《五星物语》的梦与幻想

文：天丛云剑



传说的最初是一个临湖而据的富饶国家，善良的国王是个了不起的人物，美丽的公主每天对着泉水祈祷和平。

然后自称OPQL的恶魔伐基雷从天而降，他那丑陋的外表说明这没可能是人魔恋的三流戏码，而是人魔大战的更为古老的“传统”。开战的理由是没人听说过的“生命之水”，它是可以实现世界上一切愿望的魔法之水。恶魔毫不客气地大肆破坏，于是公主不吃不喝每天对着泉水祈祷“救世”，就在精疲力竭之时，奇迹理所当然地出现了！全次元全能神“水龙”响应了公主的呼唤。闪耀着美丽光辉的他给了公主五颗星星后便消失了。

蓝星是蒂尔塔·贝伦；黑色的叫卡拉米迪·哥达斯；金色的叫博斯；绿色是朱诺；而白红相间的称为“希望”。

公主以自己的生命为代价掷出五颗星星并从塔上纵身跳下，星星化成五种颜色的龙打倒了恶魔。L·E·D龙的指间流出了“生命之水”滴落在公主身上，她的身体发出光芒飞上了天空。

五只龙以公主的愿望为誓，将永远守护这个世界……

这就是玖卡星团的神话。



一 永野护

姓名：永野护（小名：克利斯）

生日：1960年1月21日

出生地：日本京都府舞鹤市

血型：A

身高：175cm

体重：46KG（好瘦啊……）

学历：拓殖大学音乐系

爱好：音乐、机械、插画（还有电玩和COSPLAY啊！怎么能少了这两个？）

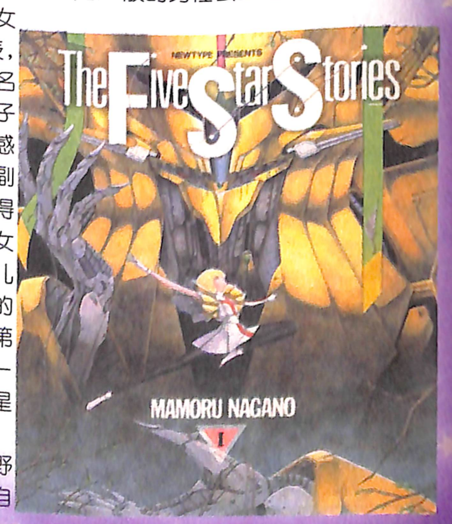
作品：《炫幻都市》、《五星物语》、《Fool For The City》、《重装战机艾尔凯姆》（角色设定、机械设定）、《高达Z》（角色设定、机械设定监督）等

龙、骑士、贵族、魔法、超能力、人造人、华丽的奇装和星球间复杂的人物关系……很难找到比永野护更贪心的漫画家，整合了奇幻世界和超现代化战争的矛盾开辟出一个梦想的玖卡，从而主宰着众星团的英雄过客，在万年星团史中呼风唤雨，也同样在现今的漫画界颠倒众生。

从中学时代开始，永野护就对封面插画有极浓厚的兴趣，而且把作画和自己的另一项兴趣——“音乐”结合在一起。

他说：“小学时代起我就很喜欢画插画。那时候，我到唱片行买唱片时，都以封面为选择基准，因为当时对唱片完全不懂，而我认为封面则可以反映该音乐家的思想，所以一直都看封面设计来决定是否购买。在（20世纪）70年代前半的欧洲唱片中，罗杰、迪恩等许多著名的前卫音乐作家都画了不少的唱片封面。济贾在当时也是因为用喷枪，在3公尺×3公尺的画布上做画而引起了艺术界的注意，听说那幅画整整花了一年才画完呢！而我在（20世纪）80年代初着手画的‘安可’系列作品，就受到济贾画风很大的影响。另外像Palu Wunderich等其他很多画家都是我的学习目标。在着手《五星物语》之后，就开始受到保罗·戴尔伯等人画风的影响。在我单行本第二册中，部分画受到戴尔伯风格的影响。对于自己的画受到别人影响，自己也感到十分讨厌，因此，在画人的时候，我努力地表现自己的特色，就是因为讨厌自己成为别人的影子。”

被评为“历史上第一部需要用专用辞典（才能看懂）的漫画作品”的《五星物语》无疑是永野大师最具代表性的作品，其中褒贬参半的华丽MH造型和瘦得畸形的FATIMA纯粹表现了永野护对个人风格的坚持和追求。这就是长久以来他作为自己做画中心的“骨骼画法”。永野护说：“日本的动画家，绝大多数都喜欢把剧中的人物画得圆润丰腴，看起来就好像没有骨骼在其中似的。这样画出来的人物很温和柔顺，让人觉得用手摸摸，会有棉花般的触感。但我总觉得这种过于软调的人物造型，应该适合具有幼儿般感觉的恋母情结者。而我却正好相反，我喜欢我的人物造型偏向于骨感。因此，我的主角们大多看起来都像是在彻底实施节食计划的芭蕾舞者，筋骨纠结。到底要画骨感角色好，还是画肉感角色好呢？这要看画家的心态，并没有绝对的好坏之分。一般而言，日本的漫画和动画中，肉感派的占压倒性的多数，喜欢画骨感人物的画家有白土三平及湖川友谦。虽然，日本境内的漫画读者或动画观众有许多人对骨感人物造型十分热衷，但喜欢画骨感人物的画家，可谓屈指可数。因为在现今的社会中，一般人都喜欢体态苗条轻盈的女性，不过我想一般的男性会更喜欢苗条、但三围比例匀称、骨感却不扁平的女性。芭迪肯就是其中的代表，但我个人却更喜欢崔西（著名的骨感模特儿）或东欧的女子体操选手；她们看起来不骨感但肌肉线条却十分结实。一副钢铁打造似的体型，我总觉得别人看来认为柔若无骨的女性，会显得没有精神，一点儿也不吸引人。”（注：永野护的话选自1990年《五星物语》第二集“克罗索”后的井上伸一郎对他的采访，刊登在《五星物语》第五卷）



这就是任性而可爱的永野大神。（汗……这么形容连自

己都觉得BT啊）



1983年永野护进入著名的SUNRISE公司工作。1984年担任TV系列动画《重装战机艾尔凯姆》的角色设定和机械设定，其表现相当受人注目。（FATIMA在《重战机》的原始设定中就已经出现了，《重战机》中的MH，也大多数以《五星物语》中的MH原型出现。所以《重战机》是一部对五星有着重要意义的作品）而他于1986年发表于《NEWTYPE》的漫画作品《五星物语》，更确立了他在漫画界的地位。1991年1月，永野护与声优川村万梨阿喜结良缘（不要怀疑，就是在《魔剑美神》剧场版中出现的白蛇娜娜）。这意味着，如果永野大神无法在有生之年完结五星的话，他的孩子可以传承他的“遗志”了……（玩笑^_^）

二 五星物语之星团年表

对于没有看过五星的读者来说，繁杂的时代顺序和事件，庞大的人物关系和专有名词是最让人头痛的东西了——这也是五星被誉为“天书”的原因啊。所以建议有兴趣看五星的朋友在直接看书之前，先来熟悉一下星团年表吧。

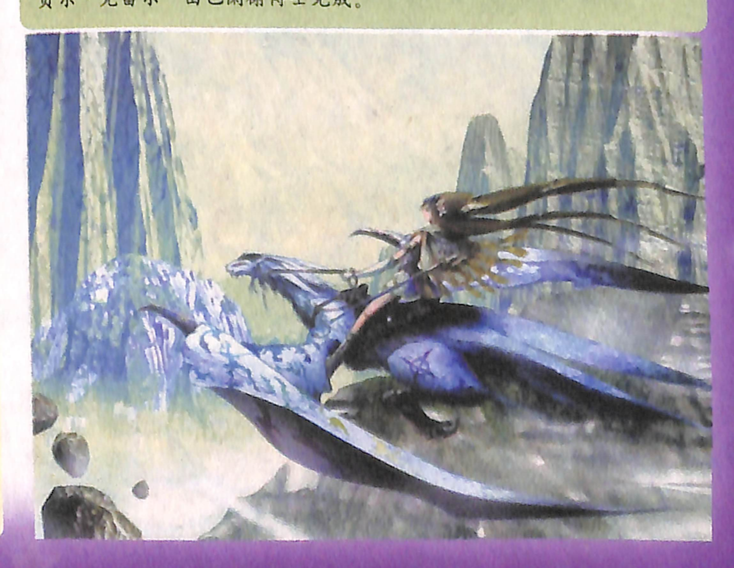
注：《五星物语》的年表于1985年出版的《重战机别册2》中刊出，而且年表中的人名、地名等还沿用《重战机》剧中原有名称。1993年，永野护在年表里加入了魔导大战的部分。

[AD世纪] 之前与地球现在的情况相似

A.D.4000	发现朱诺(Juno)，改造博斯(Both)，开拓殖民星球。皇帝群家建立法洛斯帝·卡南超帝国。
A.D.5000	炎之女皇帝时代，奠定星团所有的基础科学，深具威胁性力量的战斗人类，能自由运用精神能量的魔导师诞生。而后最凶恶的破坏兵器，破坏炮（Buster Launcher）问世。
A.D.6000	恒星间的推进达到顶点，星团因为接连不断的战争，而使人类的人种、旧文明破坏殆尽，以致没有完整的历史留给后世。
A.D.8000	人类定居于四个太阳系，改造东太阳系行星亚特拉(Addler)，及北太阳系的佩斯塔可(Pasteko)等。
A.D.9000	发明破坏炮(Blaster Canon)及引擎，四个太阳系发生战争，但也同时制定规章限制破坏炮之使用。到达恒星间飞行的极限，外出的人类都回到了玖卡星团。超帝国的影响力渐微，新兴国家开始抬头。破坏力源管制条约建立。开发破坏炮应运而生的外燃光粒子转换引擎普及化。

[星团历]

星团历元年	四个太阳系稳定下来，各星之间以天照女王和贵摩尔大帝为首制定星团法，以法案施行之年为元年。人类文明的顶点已过，进入走下坡的退化时期。玖卡星团进入老年期。曾经侵略外太空、企图超越光、超越次元之文明，也开始放慢脚步，人类甚至开始退化。在这个时代即使以千年为单位的历史亦难以发生什么大事。
980	追求科学及式样美观之战斗兵器“MH”诞生。（Moter Headd，电气骑士）
2020	第一太阳系（东太阳系）第二行星蒂尔塔·贝伦（Delta Belun）东方古利斯（Greece，希腊）王国的王子“阿玛迪拉斯(天照)·迪斯·格兰德·古利斯·艾达斯四世”诞生。他是先天性的白子（没有性别、没有七情六欲）。
2026	天才科学家铀·巴阑斯发表生物体演算理论。
2040	天照王子美貌且理性、智慧，得到古利斯及东方诸国人民的爱戴。
2087	天照与莉特拉结婚，但没有留下子女，莉特拉就于67岁的短命去世了。（玖卡人的67岁相当于地球人约20岁，此时代的星团人类之平均寿命为250～300岁）
2135	天照进行Ezlaser系统之改良，（Ezlaser是一种光能转换系统）通过机体表面吸收光子而转换成能量得到超高功率。
2200	由此年至2300年间，各国之间纷争更激烈。而电气骑士这种究极战斗兵器成为以最小牺牲决定战争结果的手段。
2310	疯狂科学家铀·巴阑斯公发明了能加强控制电气骑士的演算机，而那竟然是简直和人类一模一样的生命体，称为 “FATIMA”。
2324	天照帝即位成为古利斯王国的国王，此时他已304岁。此后30年间他都治理蒂尔塔·贝伦国家间的混乱。
2397	天照377岁，不可思议的是他在成人后就不再有衰老的迹象。
2400	天照帝之东太阳系，以及有着强大国家（寇拉斯）支配的第三（南）太阳系较安定，而充斥着小国家及民主国家的第二、四太阳系则混乱之极。这段时间损失了非常多的MH及FATIMA。
2629	天照和天才科学家洛·巴阑谢相遇。
2810	天照花10年的时间集合优秀的骑士以组成其个人的近卫军，即幻象骑士团之创立。
2813	此最强之近卫军称为 “东方第一等幻象骑士团”（FEMC），负责统御天照的全部军队。驾驶MH宏德（Horned，号角）幻象镇压各国之纷争。
2875	天照将古利斯王国周边之东方十国纳入统治。南太阳系的大国之一的寇拉斯王国之大帝——寇拉斯一世，统一临近诸国进而形成寇拉斯王朝。同年寇拉斯三世诞生。
2878	天照帝就任蒂尔塔·贝伦星之大总统。
2899	天照帝统一了蒂尔塔·贝伦全星，成为A.K.D，（天照王国协，Amaterasu Kingdom Demenses）包含古利斯王国在内。这件事使星团中人人惊叹，天照帝在星团中最超然之地位从此建立。（事实上此时A.K.D军力尚不及贵摩尔帝国）同年，他的旗舰“贝尔·克雷尔”由巴阑榭博士完成。



2900　星团中原本令人忧心的资源确保问题现在更加捉襟见肘，历经几千年时光的合成素材部分开始变质，再加上第四（北）太阳系的卡拉米迪、哥达斯星本身因为行星改造的影响而起了变化。这一年，天照帝880岁。

2955　天照帝的空中宫殿“Float Temple”（浮游城）完成。是一个全长2.5公里的浮在高空的巨大岛屿。

2987　星团知名的科学家巴阑榭博士未对外公开的“命运三女神”之一的第43号FATIMA——“阿特洛玻丝”潜逃他处。

2988　巴阑榭最后的作品“可罗索”、“拉克西丝”诞生。同年，天照帝得到拉克西丝，可罗索则归属于朱诺的寇拉斯三世皇帝。

2989　巴阑榭去世，天照新开发之幻象骑士专用MH“雷德·幻象”（雷德为星团五种龙之一的名称）最先出厂的3台调整测试完毕，是年的寇拉斯王国与邻近之哈格达公国交战，末期此3台雷德幻象也改变国号标志相助寇拉斯王家。哈格达雇请的佣兵“彩虹布雷”全灭。寇拉斯三世亦于此战役中战死。而“可罗索”则和王家MH“裘诺安”一起被封印。MH整备师雷帝欧斯·苏普为寇拉斯三世代为保管王家宝剑。据说在此战役中曾出现过前所未见的金色MH，此为题外。

2992　阿特洛玻丝与LED龙的幼生一同过了350年的隐居生活。

2994　马格达鲁和迪普雷在西太阳系的哈斯哈联合公和国诞生。

3007　完成另外的38台雷德幻象，并且公开天照帝专用的MH“K·O·G”（Knight of Gold，黄金骑士），是为第二期幻象骑士团。

3009　幻象系列卢军（口红）、克洛斯（十字）、提洛尔（忍式），以及载有两门破坏炮的重型MH雅克特（猎户）幻象开发完成。

3010　魔导大战（THE MAJESTIC STAND）开始。此后进入大动乱时代。

3079　玛格达鲁公主成为阿托尔圣导帝国的新女皇。魔导大战终结，终结后国家间势力均衡急剧混乱。

3159　天照帝突然向临近的行星亚特拉的托闹联邦展开武力侵略。

3162　亚特拉星编入A.K.D之版图，驻扎4名幻象骑士。后来亚特拉成为天照的前线基地，而组成大规模的宇宙军。

3180　天照帝开始建造星团最大之战舰“威尔”(Will)，这艘船是根据巴兰榭博士所留下的设计图，再加上两副天照帝改良的超光子转换引擎建造的。

3185　“威尔”完成，“大侵攻”开始，国民得知此消息后意气高昂。这一年天照帝1165岁。

3199　天照开始攻击西太阳系的博斯，统治全部星球只是时间问题。5年后战争终结。自从魔导大战以来一直处于混乱的这个星球，大多数的人民欢迎带来安定的天照的政治，短时间内就接受编入A.K.D，惟独大陆的卡斯提波不知为何仍保持原本的自由自治区的状态。另外只有阿托尔圣导王朝还保留其自由自治权。



3225　史坦特游星接近。周期1500年才来造访一次太阳星团的各游星群，预测将带给卡拉米迪这颗经过改造且本身不稳定的行星某些影响。同年天照前往史坦特游星。

3230　天照帝邀请卡拉米迪·哥达斯各国加入A.K.D，但星团中历史最悠久的贵摩尔乃至其他各国未予理睬。

3234　天照开始以武力侵略。但已研究过天照的战略及攻击顺序的各国团结抵抗，非常顽强。

3238　在这一年幻象骑士加入战争，天照帝亦驾驶黄金骑士亲自参战。战况一度陷入胶着状态。

3239　史坦特游星接近卡拉米迪星，卡拉米迪全星发生地壳变动、磁场混乱激增。从卡拉米迪脱逃、移居的人也与日俱增。天照帝驾驶黄金骑士冲入中心国贵尔摩帝国，率领幻象骑士团全军投入战场，并向因史坦特游星接近而崩毁中的卡拉米迪发出最后通牒。可是在战斗当中，搁浅在恩比奕湖的黄金骑士将天照射出，和拉克西丝留在即将爆炸的卡拉米迪星。为了缓冲爆炸的冲击，幻象骑士团以破坏炮在黄金骑士周围5000公里圆周将讲行星切下一块，并将抗冲击用的凝胶弹打入恩比奕湖。但是卡拉米迪星爆炸后还是没有回收到拉克西丝，她和KOG就这样一同失踪在次元的尽头。

3330　战争终结。卡拉米迪的人们移往亚特拉及佩斯塔可星，反天照帝运动在各地展开。

3333　天照帝得到剩下未攻打的朱诺星同意，即位为星团第一位星团王。

3345　LED龙醒来。

3400　MH之制造由于资源问题而变得困难。朱诺的代表寇拉斯 五世对其国之MH“柏林”全力进行改良。因为战争到了最后常常变成只有MH跟MH的决斗，并且使局势完全逆转的情形也有。故散落星团各处的反天照势力也都加以支持。

3910　星团各地反天照派的骑士们集结于朱诺。其中不乏赛连、赫尔麦尼等著名的MH。天照将镇压朱诺的事态日益明确。

3952　天照帝进行最后的侵略——进攻朱诺。同年有一位博斯的使者“阿特洛玻丝”来见天照帝，她取代了“塔”的职务而替天照帝驾驶“帕特拉克歇·幻象”。

3960　朱诺的储君寇拉斯六世经由公主阿拉妲的帮助逃往博斯，以后消息不明。寇拉斯王朝大王族（寇拉斯、麦斯纳、巴兰卡）离散消灭。寇拉斯的军团团长——第五代黑骑士格拉德将“裘诺安与可罗索”藏于朱诺的密林中。格拉德与幻象骑士凯瑞尔·克利沙利斯战斗中战死。天照帝的联合王国完全成立。阿特洛玻丝嫁给幻象骑士中的尤庞得拉。

3967　天照帝把所有权力托付给自己的替身，巴阑谢所做的FATIMA“尤庞得拉”（同时是幻象骑士25号），开始隐居。同时，U·F·罗格纳为首的幻象骑士团也全部隐退，封印。

3969　寇拉斯王朝麦斯纳家的幸存者伦卡王妃，生下公主蒂吉纳。同年落入天照手中的王妃死亡。之后，蒂吉纳下落不明。

3998　天照帝发现FATIMA的寿命已到尽头，遂将主要的FATIMA予以冬眠，而用新一代的“内藏式无形态FATIMA”（艾特拉姆露）替换。以前的FATIMA现在几乎完全绝迹。骑士们的数量也锐减，加上全星团惟一的君主尤庞得拉的压制，MH的数量也减少了。另外，MH本身也老朽化。现存的骑士只剩300名，剩下的FATIMA也不到200名……处于非战乱的时代，又只有一个国王，他们的数量自然减少。可动的MH只有1500台 。该年开始了尤庞得拉的恐怖政治。

4044　蒂吉纳·麦斯纳（蒂吉纳·芙蕾特）到达博斯星。



4050 蒂吉纳遇到寇拉斯六世（拉贝尔），两人加入反天照运动。

4061 寇拉斯回到朱诺星，看到欲驱除反天照军的MH，因而想到成立骑士团。

4062 寇拉斯入山林中修业9年，他并没有意识到自己结识的许多骑士是过去骑士们的后裔。在流浪的尾声接受一位不可思议的幽灵以及名叫苏普的少女的修行，并将怀圆剑托付给他。

4075 发现袁诺安与可罗索，可仍处于封印状态并未醒来。反天照帝之MH增至30台。

4076 寇拉斯六世结识维·路兹，他或许是从前亚特拉米逊·路兹大总统的后代。

4080 朱诺内战开始，寇拉斯六世身为朱诺代表而站在反天照军的最前线。同年发表王位宣言。

4082 天照帝的新兵器飞行MH“汪达史卡兹”因为一名幻象骑士的倒戈到了寇拉斯的手里。

4088 隐藏在各地的骑士带回MH及FATIMA出现在寇拉斯处。

4090 寇拉斯军解放博斯。侵略卡斯提波的A.K.D军在LED龙的火焰下被接二连三不断地破坏，此后的A.K.D也因尤庞得拉的政策失误，而开始崩解，但天照帝并不管束尤庞得拉。

4093 蒂尔塔·贝伦内战开始。

4099 A.K.D的象征——空中宫殿崩坏。

4100 寇拉斯与可罗索驾驶的袁诺安与尤庞得拉、阿特洛玻丝的帕特拉克歇·幻象相斗，尤庞得拉死亡。蒂尔塔贝伦星在LED龙的“类星体火焰”中燃烧殆尽。同年，天照将寇拉斯三世交付保管的王家之剑交还寇拉斯六世，在证明寇拉斯是寇拉斯王家正统继承人之后，带领十万蒂尔塔贝伦·古利斯王国的国民及幻象骑士乘坐“威尔”(Will)离开星团。当然，并不是逃走，而是寻找拉克西丝的行踪。多么离谱的光之神啊。

4101 寇拉斯六世解放星团，MH因寿命的关系，一个接着一个不能使用，骑士和FATIMA也一个个消失。

4103 寇拉斯六世与蒂吉纳结婚。

4255 寇拉斯六世295岁去世。

4300 电气骑士接二连三寿终正寝无法启动。而骑士们的FATIMA消失得一位不剩。战乱之世持续着，朝向更原始的世界发展下去。

[THE WILL 星团历]

5899 黄金骑士包裹在陨石中掉落在某星上。(此陨石乃卡拉米迪星爆炸时产生的熔岩所凝成)

6599 拉克西丝醒来，与黄金骑士参加其他星球文明的战争，结束后由于难以处理黄金骑士多余的能源，再度进入时光隧道，下落不明，此后她不断重覆着这件事。

6787 拉克西丝到达奥林帕斯星，黄金骑士因为次元不同而不能动。拉克西丝和奥林帕斯星的生化电子兵器Immpelune共同战斗。与帕尔娣娜及阿波罗成为好友。真是辛苦的女神。

6800 天照制造MH“高特幻象”（山羊幻象），是个不需要FATIMA的MH。

6850 天照和拉克西丝在各个星球或宇宙，不断与人类和生命接触。

7199 拉克西丝到达机械化星，修理黄金骑士。

7281 天照与方尖塔石碑对话，而那或许即是玖加星团人民的记忆。

7343 拉克西丝突然出现在西元1945年地球的波兰。将黄金骑士藏在波罗地海中。同年4月参加柏林攻防战。5月7日随诺兰得师团到法国。然后在波罗地海中长眠。

7451 拉克西丝在地球西元2187年醒来，靠着SID罗格纳及卡琳的力量回到宇宙。

7563 拉克西丝到达2043年的玖加太阳星团，出现在古利斯王家的王子——当时34岁的天照帝面前，留下记忆后离开。

7777 在绿之星“幸运”上拉克西丝和天照重逢。同年，两人结婚。次年，生下卡莲，是为超人类始祖。然后天照升天称为天照大神。人类又再度开始新的进化……

4万年后 卡莲公主与泰华太阳星团的U.R.I（尤利西）结婚，共同跻身与全能神之列，来往于未来和过去之间。



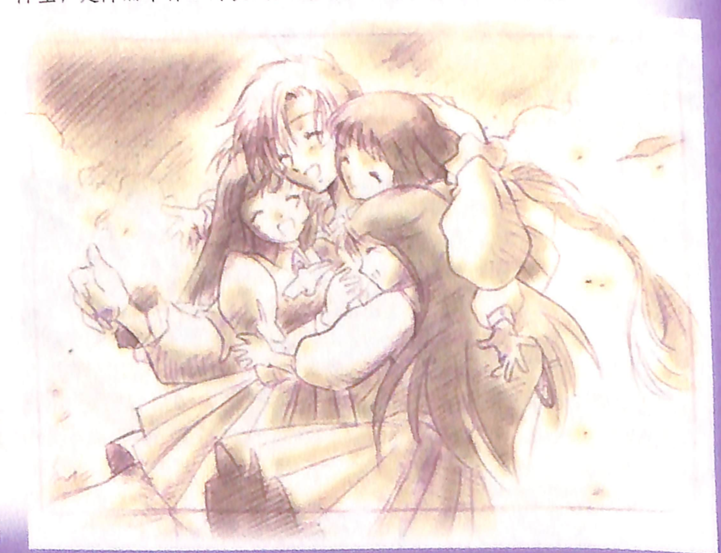
Sleep beauty —— dedicated to clotho

I 传说

纺锤，一端牵连命运，一端牵连神谕；
纺线，一端徘徊创生，一端徘徊泪水；
我，执起金剪，剪断命运和神的牵连，决定创生和泪水的终点。
在沉睡中看见，我看见，流浪的完结——为何没有终点？
几千亿个光年之前的誓言，
依然是，
巨人和妖精的光年……

II 孕育

听，液体缓慢流动的声音，穿过生命。
听，培养液里孤寂的低吟，等待黎明。
听，暮鼓晨钟苍白的沉鸣，预告来临。
来临，来临……吾主……您可曾感受这样疼痛的来临？
降生，是阵痛中神圣的仪式，让人为的肮脏从血液里流尽。



降生，是创世神惩戒的威严，把污浊的气息从精脉里去尽。
阵痛中的降生，带着万千期待的惊异，
在无数目光中被染上——新鲜血液的艳丽！
你是妖精，注定为巨人的爱侣！
阳光掠过光明，没有光明，我等待着，降生……
我的姐妹，我的主人，我的战场，我的人生……
这应该是被诅咒的生命，
我让战场更为残忍，我让战争更为血腥——不能否认，不能逃避，背负命运，
吾父为汝编织的生命，用机器的轰鸣和化学试剂添加的肌理，
就算辜负你，我不能辜负血脉里已经存在的印——
神的名字，Ladios Sopp，
您是最后的希望，最后的光明！

III战场

它是一个幽雅的眠床，埋葬了勇士的惆怅。
我在它的身体上漫舞，触及那些遗留的旧伤，
孩子啊，
你们记录了些怎样的心伤，在它历经沧桑的身上；
孩子啊，
你们计划着又一场残酷的洗礼，用血与火吟唱世间绝响。
火焰，血光，眼泪，忧伤……
女子的牵挂不在我的心底，我的心只为吾主奉上，
在硝烟里，在火光中，在惊世的狂响，
一再地站起，一再地倒下，一再地疼痛，一再地隐忍，
只有它无法隐藏，在它饱经战火的身上，
留有离人泪千行……

IV序曲

灰色的眼睛窥视未来：
没有眼泪，没有眼泪，
您倒在眷恋的土地，用了白色的祭礼，
我无法追随您，我的梦落在更久远的距离——梦见您。
皇袍加身，空有英武在记忆；
权杖威仪，惊起千层浪，涛尽良莠不齐！
梦里，无忌，
妖精无罪，能否爱你！

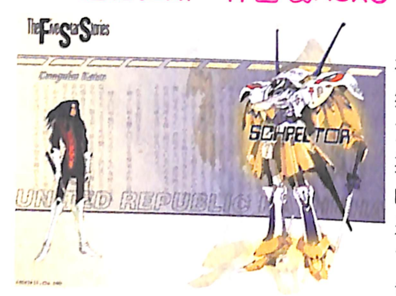
V沉睡

相顾无言，君记否，心相依。
梦随风万里，寻即去处，又还被，莺呼起。
无视，泪眼婆娑……
光剑传恨，爱未了，寂寞无行路，此处绝已。
待千年余情未了，再见，不觉物是人非，事事休……
进亦难，退亦难，
身在何处，心至何处，
人在何处，梦至何处！
长空万里，云无留迹，袅诺安！



骑士和FATIMA，在玖卡万年的历史里创造了多少传奇和无奈
妖精们留下的遗憾和眼泪将在后人的唏嘘里酝酿成多少诗歌和感慨……

I 道格拉斯·怀园 &AUXO



猜测，仅止于猜测，永野大神所向往的，是拥有不畏强敌的绝对战斗力，吸引女性的绝对魅力，忠于君主的绝对诚意，面对挑战的绝对冷静，以及四处漂流的绝对自由……希望有以上这些矛盾的综合，所以永野大神创造了道格拉斯·怀园，一个任性的意外，一个五星世界中如神话般充满神秘感和传说的博斯幽灵。

既然是幽灵，免不了的寂寞和流浪，免不了的杀戮和征战，同样也免不了那些风流韵事。

永野一定不希望他太无情，所以，他是剑圣的同时又是四处流情的希塔子爵，其魅力连敌将的泉与京巴也无法抵挡；他自由但是不能没有责任心，所以当幻象们处于危难之中，他总会适时出现，给予解围。他的故事超过了天照华而不实的神话，也比罗格纳出场机会多太多……所以，这个英俊而神武的男人，在他的生命即将完结的时候竟也能表现出极大的冷静与潇洒。

可是，诚然如怀圆，第一个让他期望能为自己生个孩子的人却无法真正爱他而只能给予肉体，能为他生下未来依靠的女人却因为去卡斯提波等他而惨死于勃斯手里……那一点无奈的笑全部隐藏在了墨镜后面，也许生活的经历告诉他不要对人生抱太多梦想，只是经过长久的失望和绝望，他感到有点疲倦，这才想到还有一双儿女，在哈斯哈过着不符合年龄的成熟生活。过早地背负了责任和誓言，似乎就一如自己当初一样……骑士这东西，身上流着“诅咒之血”，真是一点都没有错。

但是，怀园惟一无法真正冷漠起来的，竟然还是FATIMA这生物，虽然永野大神反复强调自己不是沙文主义的代言人，却还是留下一点沙文主义对待“完美”女性的欣赏来，又或者，怀园只是从AUXO身上寻找一点QUEEN当初的影子？（此推论不成立，种马子爵身边的女人太多了，犯不着大玩精神恋那种幼稚的东东！）

AUXO，巴阑榭第38号FATIMA，本来也无甚出色之处，完全是“FATIMA凭主人贵”的又一翻版，可是，在卷4的最后整出一个“拥有多重基因”（复制数据）的特别之处，立刻身价倍增，在FATIMA史上名声大作，至少比起整天陪在天照身边徒具女神身份的拉其，AUXO确也经历了不少战斗，把水龙玩得威风凛凛……（玩笑话玩笑话）

本来以为永野大神开始玩少女类的“奇迹”才使得AUXO的记忆重又恢复，不禁纳闷，他真的想说FATIMA也有心吗？后来才知道，他不过是玩了一个剧情上的小花招，却足以赚得读者200%的支持率。AUXO那段经典的“群青的高空，朱色的残照……”说得多少少年内心心旌摇动？一个忠于主人的FATIMA的经典形象也应运而生！可惜此处的焦点不是AUXO，说到底一个没有心，只有感情控制装置的FATIMA，她的忠诚仅止于失去主人时在MH中静待长眠（此处不是指CLOTHO，而是EST），会让人心痛的眼泪到底为多少个“主人”流过呢？可是怀园不同，在不得不回到哈斯哈面对一双遗孤时没有过，在得知自己死期将至时也没有过，那样的激动，那样地跪在地上拥抱着恢复记忆的AUXO，竟然只是一个



男人……爱着自己的FATIMA或不是，创造了星团的传说或没有，都已经没有意义了……

也许看得出怀园真正感情的人是密诗，这个暗恋养父的天才少女敏锐地感觉到，如果要想得到怀园的孩子要把子宫借放在AUXO的身体里。不是别人，正是AUXO——至于成功于否那是怀园的责任，跟密诗的判断力无关，跟密诗的天赋无关，那是女人的直觉。

可是大玩了一场感人场面的怀园，最后还是得说“给你找新的主人的自由”，不知道为何，每个出色的骑士都学不会嫉妒也绝没有自私的想法，似乎成全自己的FATIMA寻找下一个主人，才是他终了一生的最大功绩，比之身后的战功或是暗中私交过多少软玉温香都来得神圣而且重要！然而骑士与FATIMA的浪漫应该是如同普鲁士临死前向叶儿玛求婚的辛酸，而不是给一个FATIMA自由的潇洒。

在AUXO无力地滑倒在地上泪流满面时，可能不会想到下一个主人是怀园的儿子莳子，当然也不会想到当莳子也死后，她还能够活着呆在天照身边，没人有知道FATIMA的幸福是不是卡莲诞生所带来的，超人类使祖的出现不过说明了FATIMA能为神生下一男半女。就个体而言，所谓FATIM的幸福，也许简单到像乌莉可儿一般为自己所爱的男人去死，或是可罗索一般忍受沉睡的寂寞。（对不起，在此处就当做FATIMA会真爱上自己的主人吧）

最后再看一眼怀园，以后要是没有永野大神大发慈悲写写魔导大战之前东西的话，恐怕只是人们口头上的传说了。所以，最后一次隐藏在墨镜后的潇洒，献给他最重要的AUXO也不过分，只是那一点点无奈，还是让人感到心酸，也的确是不争的事实啊……

II 爱伦·布拉弗多＆京

爱伦是不是作为难得的一个挣扎在成功一步之遥的地方的形象出现的人物？应该不是，因为最后他还是“落在”天照手里了。这个骗到手的骑士，从某个形象上来说像日本传统的忍者之类的角色。（笑）如果说罗格纳是个自尊心极高的骑士，怀园是持重隐忍的武士的话，那爱伦也只能引用忍者这样带有强烈日本色彩的角色来形容了。



第二代剑圣拜占庭公爵从形象上来说是很日式的，而爱伦则更有美洲土著部落中成长起来的，有些寒酸但自信的美式形象的气质，可是，似乎就在遇到并确认天照的一瞬间，这个感觉上自由得令人与《BERSARK》中津的佣兵形象重叠的人物，却突然日化了——毕竟是满腔“爱国”热情的永野大神的作品呀！所以一下子就满口的责任，满口的命运，满口的主君……非常非常典型的日本忍者！（因为忍者在日本可是没什么地位的呀，所以与爱伦最初的落魄样很相配呢）

京，巴阑榭第17号FATIMA，静的妹妹，同时，也是把日式文化在五星中推广到极至的代表人物！

爱伦很强，把老旧的阿帕契发挥到如此程度的他的确算是非常强了……而且难得有这样流落民间的优秀骑士，算得上是幻象的一大特色。可是，爱伦的强不是独立的，那包括了京的能力。也许，换作别的足够优秀的FATIMA，爱伦的能力一样可以得到体现，并最后为人所重用，但是，京在爱伦最落泊的时候慧眼识英雄，不能不说带有命运的味道——此处不想强调选择适合自己的强者是FATIMA的本能，谈到本能，人类该是有愧还是庆幸真的很难说——所以，爱伦自然觉得贫困的自己是配不上这么优秀的FATIMA的，所以，一心只想往成功的方向努力，哪怕是作为佣兵的身份……

在与欧杰一战中，京就表现出了精神不稳定，不过这种不稳定似乎也不完全是由于SOPP的关系。往往压抑得越深，反弹的时候也会越厉害，这在京的遭遇上已经很明显了吧？



“一直被以往的主人厌恶……因为我总是做这种事，所以失去了主人的信赖……”

京是一个自我意识非常强烈的FATIMA，不过以FATIMA的自觉来说，这种自我意识是不应该表现出来的，因为那会掩盖主人的锋芒——作为FATIMA来说，保全主人当然是第一要素，毕竟她们不是森兰丸，到关键时刻会为织田信长斩首，她们是明知会被责罚也要救主人一条命的（帕拉夏就是很好的例子吧？）而作为人类来说，被自己的FATIMA（这里肯定是有不平等的心态存在的）所“指使”，会愤怒或怀有更加可怕的嫉妒心也是可以想象的，不过更可怕的应该是他们借着主人的身份对FATIMA进行伤害后仍会感到心安理得吧？

矛盾、痛苦、隐忍……所有的负面感情早已经在京的心里造成了极大的伤害，SOPP的出现只是让那些潜藏的伤害一起爆发出来罢了，所以光是责怪巴阑榭也是毫无意义的。只能说，FATIMA这种生物本身就是种悲哀吧？偷偷地服用海洛因混合剂也好，隐瞒自己精神即将崩溃的事实也好，对京来说，主人的愿望就是自己的愿望，所以，只要自己对着亲爱的SOPP先生忏悔就好，只要自己一个人坏掉就好……虽然“我不想再战斗了”。

至于爱伦的眼睛里应该是只有“想得到而得不到的东西”吧？所以，京的痛苦他察觉但是会忽略，进行到此，故事演变成非常富有戏剧性的场面。如同许多俗套的爱情剧情节一样的悲情和爱情——在爱伦的眼中，京究竟是怎么样的呢？是怎么样的一种存在呢？是鞭策自己的希望，是战斗工具，是伙伴，还是一种精神恋的象征？至少我无法理解爱伦会娶屈琪这疯婆子的原因，也许是因为他最初的形象就太过严谨和克制了，所以很难把他们凑成一对来看——不过五星里，人性和爱情的部分一直是一种神秘的崇拜，犹抱琵琶半遮面的羞涩，所以就没有研究的必要。总之那是永野大神的恶趣味，读者的喜好和他无关……

第10卷中偶有出场的爱伦那套日式的装束还真是称头，现在尚能对着晚辈说说教导的话，等到魔导大战的部分有没有出场机会或中途不幸被“画”死都很难说……但是，总觉得他老了？也许是错觉吧。因为京还是一如既往地年轻着啊。

丽日蓝天，正是适合悠闲地挂着配剑信步的好日子。

也是这一时代的幕布落下之前，夕照的美丽映照吧？

III U·F·罗格纳＆白色雅达

不想说罗格纳，那是因为喜欢一个人物总想偏袒他；不得不说罗格纳，那是因为他的形象过分耀眼，不，是过分“光芒万丈”才对。

可是细数书中罗格纳出场的场面，一派年少潇洒，不是攻破他国城池嘲笑敌兵之将，就是在空中宫殿里大摆元帅威势，或者是一干幻象在勤斯面前如败柳残叶时展现强者之风……（当然，用了那么大的版面为了说明“最大极破坏台风”是下了血本的哟）如果罗格纳不是五星中的偶像人物，那永野大神的初衷就被毁了。

幻象四号、幻象骑士的总司令、A.K.D军事首长、巴比伦国王，过分耀目光环下，却是一个骨子里自由潇洒到极点的人。事实往往就是这样，一些人能够轻而易举地拥有别人一辈子梦想的东西而不珍惜，因为天赋，因为幸运，因为……总之，那是成为偶像的一些必要条件，明明就知道在永野大神的字典里，世袭的血统、神力和那些叫人羡慕的东西是于生俱来的，本身已经没有所谓意义，可是还是会去欣赏一个偶像式的人物，事实



上他也不过是高科技的牺牲品而已。

“我美丽吗？比那些FATIMA还美吧？”“那还用说……你真的很美。”

这应该是罗格纳的真心话吧，毕竟他没有否认人类女子的真实性，毕竟他清楚选择FATIMA是因为她和自己都有着无尽的生命。

火焰女皇所留下来的多塔莫名地用在了罗格纳的身上，（可能只是我的孤陋寡闻，其中总该有些隐情吧）作为一个不能与死亡做交易的人，很难说他的永生是不是一种幸运，也许本来就没有讨论这点的必要，一切不过是永野大神又一次任性。但是，奇怪的是为什么这么自由而出色的罗格纳会出现在幻象骑士团里，毕竟那时星团最强的天照家还没形成什么一统的霸气，称不上“识英雄惜英雄”的明智。所以私自地认定那不过是不会死亡的人之间一种孤独地互相传递罢了。

看过八百比丘尼的故事，觉得一切的永生不过是对自然的反讽，同样情况也出现在罗格纳的身上。而对于天照来说，一个战友，一个忠诚的侍者或是一个同样掌握不了生死的人，有什么区别呢？一个缺少了人类情感的单相生命体，能给予多少同志间的温暖？不过，这些都是猜测，猜测本身没有对错和是非，只是因为终究为了这样一个完美的人愤愤不平，所以才想控诉：他也不是那么完美的。

雅达，巴阑榭第7号FATIMA，当初深深地感到对于这样一个尽享了主人宠爱的FATIMA来说，他既是伙伴又是爱人，还有什么比这更幸福的事情？但是，罗格纳的婚姻有什么样的意义？如果是一个平凡的女子占尽了他的爱情，他看她终老，自己却有着不变的年轻和生命，明明是人却和FATIMA一样不老不死，他会有怎么样的心境？这在《恐怖宠物店》里已经有所涉及，不死的吸血鬼为了自己的爱人而去寻找永远的睡眠，因为明白了温暖所以无法忍受长夜之寒，但这里是五星，罗格纳不能浪漫，因为他是A.K.D的首领，而娶一个FATIMA，同样不老不死，也绝对不离不弃，这样也许不会感到太寂寞。在玖加茫茫的星海里，没必要谈可能和不可能，他选择，然后接受选择的结果，就这么简单。

虽然说过在五星里谈爱情很无聊。那些勇敢而充满智慧的骑士们眼里是无休无止的战争和国土间不断的相互掠夺。拉其说不想看到流血，天照一样可以歪曲这层意思，发动所谓“圣战”实行侵略，一切都没有改变。在那个没有系统化的宗教崇拜、外交和贸易关系的世界里，竟然连浅谈一下爱情也变得可耻起来。

假装坚强潇洒的罗格纳和表面上美丽微笑着的雅达，在他们身上隐藏了多少现实的无奈和妥协呢？

曾经沧海难为水，除却巫山不是云。

30年的冰冻就是30年的寂寞，但是对于一个永生的人来说，他可以用无数个30年感受寂寞。现在他身边多了一个女子陪伴，就算寂寞也是两人一起品味。可茵塔希提的死说明，能够长生就是折磨的开始，终究没有人能陪伴他到永恒。

那，当罗格纳失去雅达的时候，他的寂寞又该何去何从？

IV 天照·迪斯·古利斯·沙利昂（斑鸠）& 魔邪

FATIMA是什么？是拍档，是同志，是情人，是妻子，是精神支持……或者是保姆？不，不，是母亲。

斑鸠这名字取得有点意思：鸟，身体灰褐色，颈后有白色或黄褐色斑点，嘴短，脚淡红色。常成群在田野里吃谷物，对农作物有害。（笑）斑鸠王子殿，是一个暧昧而特殊的角色，想必在同人作品里早已和天照暗通款曲，成为了天照7777年才正式和拉其结婚的最大诱因。但是，既然永野大神放弃不了本国文化，总需要一个文化代言人吧？总需要一个表现本国文化之精髓的人物吧？所以，才有了斑鸠殿，这样一个既唱红脸又唱白脸的角色。



第十卷中像模像样的举行成人束发礼，很有平安的特点。天照也暗中发话：“你就将惠美鼎家再兴，取代你倒垮的紫成鼎家。”意思是说，你只要成为支撑天照家族的精神领袖就可以，满腔热情是好的，但是暗地里的事情，自然有别人来代你做了——进步思想呀，绝对是由平安一越跳至明治时代。不过也同时说明了，魔导大战没你什么事，你就别管了。

第六卷中，顶着锅盖头的小丑礼服少年，并没有多少好感可言，只是没想到日后还会有形象代言人的角色需要他扮演。或许这种给拉其示威的出场方式已经不是用“可爱”或是“帅”来形容的，虽然带领着隐流一群人的斑鸠神气得像江户时代密探头子苍紫，可是本来就描绘成孩子外表的他并非为了吸引恋童者而产生，所以，所有的行为在五星的“大人”眼中，只是任性孩子的胡闹而已。

只有躲进魔邪怀里的沙利昂才是他真正的样子，既对自己身为皇族的责任有绝对的自觉，又明白现在的自己只是什么都做不到的孩子。可能在大家眼中，自己什么都不是，对王子的尊敬或是守护不过是为了一段血脉的传承（那时没人会想到天照能有孩子吧？）害怕孤独，害怕被抛弃，想撒娇或偶尔的胡闹的感受……本身就是一个孩子能有的权利。

“妈妈！你要陪我哦，别讨厌我！要是你抛弃我，我不会原谅你的！会像对我亲身父母一样杀了你！”

虽然不知道斑鸠受的是怎么样的教育，用血来换取爱，用威胁来换取关怀，作为隐流首领的他，果然也只是一个不幸命运的延续。

魔邪，巴阑榭第4号FATIMA，在FATIMA中她不是第一个作为母亲的角色出现的人。但是被逼得走投无路的QUEEN只是人类残酷实验的牺牲品，生下怀园是她脱不开的原罪。（至少她自己是这么觉得）可是魔邪不同，在沙利昂成年之前，她只是单纯地作为母亲而存在，不是FATIMA，也不是宫殿里的侍女，是代替了沙利昂亡母的绝对不会背叛抛弃他的母亲，可是这样的一位母亲，终究也只能抱着他给予一定温度的慰寄罢了，因为FATIMA出现的本身是为了战争，魔邪真正在等待的，是斑鸠成年时，那一声“主人”的低唤，而不是怀中不谙世事的孩子。

果然又是永野大神在暗中给予FATIMA希望，又说明她们永远无法改变的根性——她们是否有真正属于自己的思想呢？她们是否能拥有真正非人为的行为呢？FATIMA口中的爱和忠诚，有多少真实性呢？不过，现在永野大神不能算惟一一个一提出这样问题的人了，因为还有那个爱凑热闹的CLAMP和她们玄妙的《CHOBITS》。

随着故事的发展，斑鸠越来越“正常”，常人的愤怒，常人的痛苦，常人的责任感，常人的恐惧……也许这有违读者的期待吧，最初和形象性格上较为变态的隐流成员保持一致的终究不是那个表里不一的孩子。而那个长大了的孩子，终究也不是适合呆在暗处表现狡诈的角色，他本来就是以一个意识上的领导人而存在于天照设计的世界里。



用皇族的想法来束缚，同时又温柔地爱护和关怀，让他亲眼目睹流血，又表明，这种流血根本没有在乎的必要……不知道这么一个不可爱的孩子会变成怎么样，反正读者从来没有期待过他会变得可爱起来……就好像，虽然天照美丽如伊，也很难把他看成女人。

只是，那个终于由母亲晋升为FATIMA的魔邪，在过多地扮演她不适合的角色之后，是否会有令人刮目相看的表现呢？

至少在魔导大战结束之前是很难有机会看到了吧……

V 波特・维拉德 & 梅加耶拉



叫他波特而不是米逊・路兹大总统，是因为，梅加耶拉选择的是一个没身份没地位甚至被家里人排挤的下级骑士波特・维拉德，至于后来他成为了托阑联邦的总统是后话，跟咱们讲的没关系。

最初就没把波特当成普通人看，是因为遵循了漫画作品中一贯的黄金铁则——不起眼而出场早的人，应该是不平凡的。波特果然不负众望，以一国之领袖的身份在五星中活跃起来。喜欢这个人是因为他的自由，大凡自由的人，经常爱装酷，但是波特自由得随性而奔放（这不是说他会掀FATIMA裙子的行为就是好DI），那是一种美式的大方和潇洒。

相遇是一种偶然，浪漫的巧合促成了梅加耶拉放弃各国的皇公贵族，偏偏选择了波特这个默默无闻的骑士——如果说这是相遇的浪漫延续，那五星也不过是二流的言情作品，在FATIMA必需忠于自己的本能地选择自己最合适的主人这点上，京或是梅加耶拉，哈鲁贝尔或是阿蕾克托又有什么不同？事实证明波特是一个可以独当一面的人物，也是五星中最大的叛逆！

隐流的另类不能造就叛逆，因为在漫画中扮诡异本来就不够聪明（缺乏真实感是最要命的原因）；魔法帝国的潜者的莫名不能造就叛逆，因为那种疯狂只是成人式的孩子气……但是波特的坚强却足以造就一种叛逆，叛的是五星中的血统之力，逆的是作者已成为模式的人物形象。

毋庸质疑，也没有狡辩的需要，五星是一个由血统、天赋能力确定地位和强弱的世界，天照是神，所以人们只能仰视其项背，纯血骑士天生就有超人的能力，就算不努力一样可以成长得强悍……一切的一切都已经在人们出生之前有了命定的结局，五星循环的是程序化的世界，脱离的情况究竟是否存在，是否还没能正常起来就已经被扼杀了生命力？

但是波特还是成为了这样的例外，有着贵族的血统却差点无法变成骑士；虽然在大学里完成了代谢却是力量最低品级的，被家人唾弃而在S.P.I里任杂务之职……所有的现实都没能把波特的自由和天生的乐观改变，就算有内心的渴望和痛苦，他竟然还能笑着。微笑是属于强者的自尊。永野塑造这一人物的时候心里是否也有过矛盾和犹豫，就像他在写着克利斯的故事时一样的感受？（克利斯是另一种意义上的叛逆，现在永野编故事的能力倒是越来越强了）

梅加耶拉，又名"突额妹"（笑），巴阑榭第40号FATIMA，享有FATIMA最高称号的"芙罗瑞斯"品级。巴斯特纽无心的相遇，那一刻的玩笑和戏噱，使得若干年后，她义无反顾地宣誓于波特，尽管巴阑榭心有不甘，但也无可奈何。她沉稳、镇定、幽雅和温柔，是很多读者心中的偶像；她是朋友、战友和拍档，是波特最重要的助手——我很难想象他们分开的景象，因为一切就像命中注定一样，他们的相遇、重逢、遭遇的种种……忽然觉得那说不上浪漫的东西，其实本身充满了浪漫的因子。

"我要改革偏重骑士贵族的执政者，让他们明白骑士团只不过是评议会的附属品！主权应该在民！"

不论永野大神本身对此番言论是褒是贬，至少那么慷慨激昂的波特・维拉德是难以掩盖其光芒的吧。

P.S.其实早对所谓骑士地位之类的东西有微辞，人不是动物，不可以靠一张血统证明书来确定地位和身份强弱。那种腐朽的东西早在法国大革命时代就已经销声匿迹了，现在也不过是一种国家的象征而已。说五星里不能谈人性，那也是有原因的啊……（偶支持波特的说）

VI 布略诺・坎吉安 & 帕拉夏



FAMTIA从来是选择骑士的血液而不是选择身份和地位，所以当她们确定了自己独一无二的主人身份之后，就会效忠至死。明明很清楚这一点，在帕拉夏轻声喏喏着"我不要你死"的时候，会感到鼻酸的自己，是不是和布略诺一样有点傻呢？

本来五星的世界里就不缺强悍的骑士，深不可测的神力，以及纠错的秘密……所以，这样一个费尔摩帝国的骑士——布略诺凭什么又引起读者的注意？又或许，对布略诺的注意只是怜悯的延续，感叹五星世界重复宿命的另一种形式的诱因？

"费摩尔帝国的骑士团诺耶・希尔提斯之一人，为赛连骑士之一，要参加"布雷"当然不必让太有名的骑士去送死……但是本领太低的则又危及作战。"

布略诺的出场就是这么有点尴尬又不觉让人惋惜的方式——只是工具！——虽然在五星的世界里处处都是虚情假意的友情或是国民热情（纯属个人感受），或者把愚昧的利用关系升华到一种忠诚或民族精神的高度。以英伦为蓝本的费摩尔人种骨子里特有的忠心（或者说忠于皇室更确切）更是在故事中发挥到淋漓尽致的地步，只可惜说到底……那个抛头颅洒热血以死显忠贞的布略诺不过是一个工具而已……而且是那种用了可以丢弃的工具——

反观费摩尔，本来就是一个例外。五星世界所有的政权体系都是例外，只是费摩尔算得上独树一帜、比较出位的。可是就如同所有五星世界的国家一样非隶属则完全独立，它终究只是"一枝独秀"的自视清高，被隔绝了文化艺术的星球，走到最后也不过是一颗孤星而已。而在本星繁衍着的骑士血统再怎么小心翼翼也只是孤独中无病呻吟的叹息。

五星世界很多的理念都是凭空创造出来的，就好像对FATIMA的那种敌视又不得不利用的心情，反复活在一种自我反省和新的自我厌恶之中。或许在长久的反复里，他们思想的某一部分已经呈现真空状的空白，所以——"你这家伙！真是多事！"

就像是一个动作的惯性一样刹不住车。

本来，布略诺就该是这样的形象吧。至少，本来是这样的。

帕拉夏，史迪尔・库普博士的FATIMA，和黄头杰罗的秀夏是孪生姐妹。

FAMTIA是否真的拥有魔性，让布略诺动情的帕拉夏是幸抑或不幸都很难说清，在费摩尔帝国里不被承认而使用着的生物本来不该有幸福可言，她们只需要保留着创造出来的忠诚，去兑现古老帝国的野心及希望，最后还是被嘲笑不该如此优秀——真是讽刺而可笑的事实，只是，那么被教育出来的骑士温柔的一拥已经让不幸的少女露出迷惑而满足的微笑——天堂的姐姐（若FATIMA的身后也能有安宁的一片净土，称之为天堂），也许，除了嫉妒更多的是一种欣然吧？



不是因为巴巴柳斯的徒弟，不是因为守护了克利斯的成长，那个墨守着费摩尔陈旧而烦冗的一种规矩却禁不住为了FAMTIA而打破本星理念的骑士，他的命运纠缠着费摩尔有些可悲的野望——对于各星球总有着一定的贪婪，却矜持着贵族式的幽雅和无力。费摩尔的焦点不是雷达八世和他的FAMTIA王妃，也不该是他们的征战和扩张——而应该是那些挣扎在墨守成规中的骑士们——不只是布略诺和帕拉夏，也有巴巴柳斯死后背负的骂名和他的女儿克利斯不公平的遭遇……

一个沉默着觊觎着压抑着的星球——费摩尔，关于它的骑士和FATIMA的物语，其实真的很无奈。

Ⅶ 约翰·汶采勒＆芭夏（依丝特）

一直对漫画作品里很拽的孩子不太有好感。

仿佛背负了全世界的不幸一样孓然一身，其实本质非常脆弱。出现往往对全世界不满与正义不和，但最后必然被现实的友情爱情亲情感化。约翰第一次出场，遮住所有目光的眼镜，拒绝帕尔雪特的决绝，被艾夏教训后落寂的背影，默默念着芭夏流下的泪……都让我以为，他就是那样的孩子。



在此之前，总想在五星单调的血统主义世界里找到真正的爱情。而且从来不认为天照长达千年的寻找是源自爱情的动力，惟一一次为他感动是在巴阑榭去世时那种隐藏不了的疼痛，头一回懂得哭泣真正意义的天照投身漫天雪花里的样子却转瞬即逝。

追溯到星团历 2995 年的博斯星，偶然救下FATIMA 芭夏的少年用自己最大的努力想给她幸福，不是因为她的FATIMA身份，对骑士的头衔也没有非分之想。他们在一起的短暂时日遇到很多人，也受到很多伤害，这些人和事对以后的玖加星团也许会有重要的影响。永野大神就是喜欢有意无意把一些所谓的命运添加到人物的遭遇里去，所以那个背影寂寞，用风镜掩饰忧伤眼神的少年约翰必须在将来以一个骑士的身份活下去——哪怕这并非出自他的愿望。（任性的永野大神是不需要可怜这样的孩子的）

约翰的FATIMA永远不会是芭夏。当他支撑着断臂浑身是血地呼喊对方的名字时，已经身为依斯特的她没有回头、没有犹豫、地随狄克斯而去。那一瞬忽然开始厌恶本来就不喜欢的所谓FATIMA选择主人的本能。可多年过去少年依然相信狄克斯是拐走小红帽的大灰狼，而忽略了小红帽本身的意愿，坚持不做骑士，坚持不要FATIMA。将在魔导大战中大显身手的少年坚持着本性的淳朴和固执，却叫人疼惜那一点“不可能”。

漫画作品里既定的未来很残忍。

怀藏的梦想，改变的力量都比不过“已经”的确定。所以在那些反复着的故事里总是包括着破坏“既定”的力量、改变命运的人。可是他们不可能在五星的世界里创造什么奇迹——早在他们被酝酿出来之前，永野大神就决定了每个人的命运。只是，虽然命运的齿轮沉痛地转过一遍又一遍，我们还是一遍又一遍地经历和遗忘，或者，根本无法忘记。在万年玖加历史的缝隙里生存的人们，坚定着什么样的希望，又在读者的眼中以一种什么样的方式记录下一页页的历史？哪怕他们的愿望渺小到只是一个纯真少年对一个女孩的渴望。

依丝特（芭夏），摩拉多的FATIMA，被她选中的主人可成为黑骑士，在寻找下任主人的期间。依丝特会主动成为“芭夏”，隐藏起真实身份。

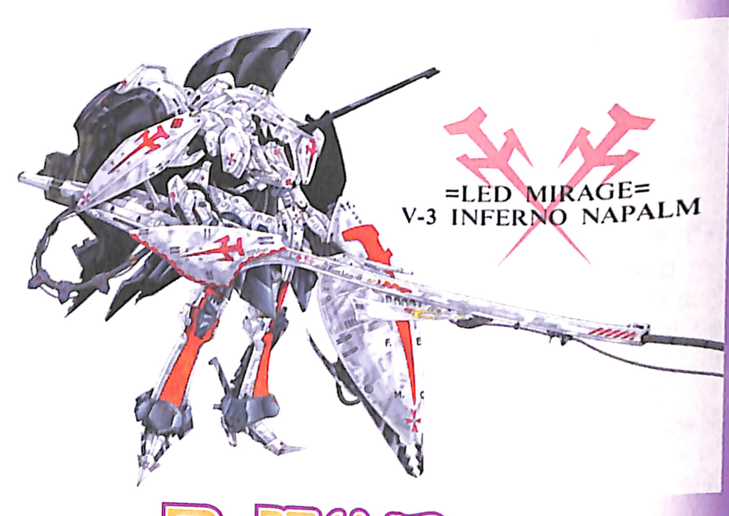


依丝特是五星中最传奇的长寿型FATIMA，几乎驾驶过所有的名MH。但是，不知道对于她来说这算得上是幸运吗？驾驶一次MH，就意味着一次离别，离别的疼痛或者麻木将一生一世如影随行……

第一卷中与主人格拉德的诀别，第二卷中注定和提塔相残，甚至在约翰的故事最初都觉得，她应该是一个受害者。但是背弃约翰的那一刻痛恨的感情却没有针对她，也许，是无法针对她。永野大神笔下的FATIMA总是受害者，就像普罗米修斯从天上盗来的圣火——人类可以利用却无法接近。

虽然反反复复地疑惑FATIMA是否只有人造的感情，那些温柔、美丽和舍命实际都是捕风捉影、空穴来风。但是一次又一次被她们眼泪感动的自己所坚持寻觅的，又是什么呢？其实就连永野大神自己也不知道FATIMA和人类女性究竟孰优孰劣。在少年约翰为那种楚楚可怜，为被人类蹂躏而无力反抗的柔弱精致所折服的时候，那义无返顾的热情是沉淀了多年的骑士精神已完全摈弃的东西吧？也只有这样的热情才能在魔导大战中“新人送旧人”而让读者的遗憾减少一些。永野大神在创作那段内容的时候，或许真的没有考虑过所谓“爱”那么“肉麻”的柔情……

只是，被嘲笑成小女生的情结也罢，每一次，每一次都希望，那是爱情。



四 题外话

当初兴冲冲买下《五星物语》，却相隔了十个月又三周零六天才去翻阅，（什么？怎么可能记得那么清楚？当然只是为了适当夸张一下）一是怕了那些乱七八糟的人物关系和专有名词，最主要还是那些“设定派”死忠虎视眈眈的神情。

叛逆地告诉自己：不能被漫画主宰！作为一种消遣——也许其中能够找到所谓深刻——漫画，终究是消遣吧？怀着理想的漫画家们把自己心中的梦用笔描绘出来，但那是一种人生，而在漫画中找到共鸣就是另一种人生，不同的人生重叠在一起组成了精神上的漫画世界——虽然很多成名漫画家在出名后就以商业化作品来吸引读者，但是最初的那种温暖的的确确是每个漫画家追求的，每个读者感受到的东西。

一味强调那些细枝末节的点点滴滴而忽略了漫画整体性的表达，很难说那还是一种客观冷静的欣赏——尽管我现在也以“不明了”的原因陷入了玖卡的绮丽世界，却无法在夸口有多了解它前数完其中多少缺陷不足。

不是说是达人就一定只看“大师级”漫画，BT 就要喜欢恶搞，男生一定看不起少女漫画的你侬我侬……不知道哪一天，我们只会挑剔而忘记如何赞美，那样的过程有多少无可奈何？

小时候我们以为主角就该是正义凛然，公主王子就要过着幸福快乐的日子。当童话的世界变的越来越远，我们清楚地知道不是每种结局都会美好，所以才接触到所谓睿智——但是，一旦过头，连最基本的一点单纯也忘记了如何描写。

一直以为漫画在退步。

这里绝对没有讽刺本土漫画的意思，虽然是激愤后的呐喊，呐喊后的拼搏，拼搏后的无奈，无奈后的绝望——也许我不该说绝望，因为自己只是旁观者。“清”的是一些让自己无奈和绝望的东西，说到底根本没有评判什么的资格。

想说退步的是风靡至今的东瀛漫画。

那些热切着吵闹着卖弄着潇洒着痛苦着……或者一切都只是在装模作样着的人物们，已经慢慢淡出我们的必须、我们的期待、我们的无法舍弃了——我们一再回头，因为眼前的浮云无痕，留下痕迹的反而是早些的东西，让我们激动过笑过哭过的东西……

至于那些悬而未决，终章了许久却总也不见完结的作品，已经吊得读者没了胃口，曾经让我们殷切期望的感觉就在始终的悬而未决里失去了生命力。私以为那是非常可惜的——可惜的是，商业利益让作者不能不在编辑的“鞭策”下不断加长，不断生出新的事端。（或许是他们自愿的吧？）于是，虽然诸如“红河岸边的故事”好不容易结束了，再往后看看，还有许多作品排着队烦躁着读者的心，只是不知还能烦躁多久？

于是，耐不住寂寞的我们开始抱怨、开始对本土的作品产生新的期待，也就出现了更多的漫展，漫展的天数也在无限扩大……可惜，除了越来越壮大的COSPLAY队伍，我们并没有看到像样的进步，并没有出现让人惊讶赞叹的感动。糟糕的是，我们又一次开始对漫展——这一曾经的新生事物开始失去耐心——我们进入了抱怨的循环怪圈，抱怨中透露了更多的无奈和绝望。只是连我们自己都不知道，下一步该怎么走，甚至是，我们的方向是什么？

当然靠着这种产生于焦虑和烦躁中的抱怨无法产生好的效果。终于我们意识到要再看看周围，然后发现身边竟然都是同样烦躁的人群。

然后，我们，感到了一点紧张。

我们的确在抱怨的循环怪圈里泅泳，往往又在网络这本该显得挺宽广的空间里循环，我们发现自己对着类似的人抱怨着类似的问题，然后又从类似的人那里接受他们的抱怨——当一种事物失去了它本来的目的或意义，必然会被新的事物所取代。显然，漫展已经成为了联络感情的派对替代品，不过我们并不排斥抽空在漫展上遇三五好友，联络网上难以充分表达的感情——不知道这能否称为成长，因为围聚在我们身边的，那些比我们小不了多少的孩子们，依然热情着我们昨日的热情……

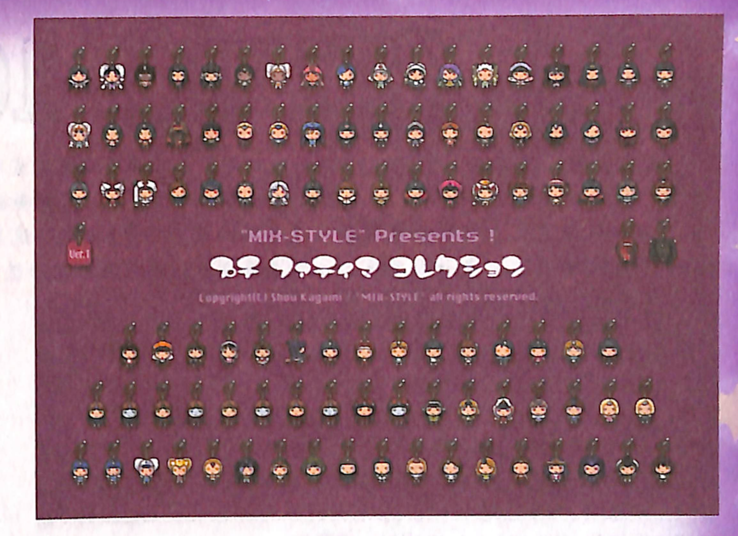
我，不明白，昨日的热情消失在哪时哪刻，它只是突然地从生命里消失殆尽，无声无息……

所以，在某个阳光时隐时现的午后，我去翻看以往那些热情依旧、充满生命的作品，心里产生一点久违的感动，并不是作品本身带给我的感动，而是单纯为了自己。

当我们发现漫画在退步，其实，也许那只是我们的错觉。

我们的身心在成长，我们对事物的理解和感悟也同样在成长，然而惯性作用让我们去接受已经成为生活一部分的东西。我们乐于接受，而事实已经不仅仅满足于此，这是抱怨开始的征兆。我们很难一下子感受到这种些微的变化，于是觉得漫画的退步已经到了我们必须站出来说点什么的时





候，却突然被一群孩子隔绝在理解的范围之外。我们觉得他们的幼稚就仿佛自己经历过的幼稚一样可笑，只是我们忘记要给那种幼稚适当的宽容和成熟的时间——只是还没有领悟。我们超过了一个时代，属于我们的时代，所以我们会去寻找新的东西，那是自然而然的事。

这位漫画家的作品和那位漫画家雷同了、这类的情节过于俗套了、这些人物繁复得掩盖掉主题的内涵……我们开始讨论网点的运用而不是女主角闪光的大眼睛、我们开始越过对由贵没有理由的崇拜而鞭挞她过滥的商业味道、我们撇开美形于否注意到了作品想要表达的深度……于是，我们发现很多令我们失望的事实，于是，曾经的梦想蒙上了不快的灰尘——我们以为，这是一种不可原谅的退步。

好在我们终究要意识到这并非突如其来的成长。就像在这样的午后，在恍惚的阳光里，一瞬间领悟了——昨日的童言无忌，是刻画在昨日美好的画版上的斑斓。我们本来就不能对漫画太过苛求。这个道理，在我们脱离了手拿着童话的时代就应该明白——当然，在某个心情舒畅的时刻，泡一杯咖啡或红茶，翻开一本童话集或漫画，有些疲倦的身心又蓦地回到了昨日一般……

想起前几日路遇一个小书店，照常规是要进去看一看的。书店里正巧挤着一群穿着校服的孩子，不大的空间显得更小。他们吵闹但并不让人厌烦地讨论并且挑选着他们中意的漫画——和我当初看的一样是D版，和我当初一样一脸的认真和写意……虽然，他们手里的东西不是我现在热衷的。



突然想笑，简单的微笑，我还是没有挤进人堆里去，笑笑地越过了书店。

那时的感觉，也是很快慰。

抛开设定，抛开那些细节的纠缠不清，五星的故事就好像天空的无数星星在吟唱歌谣，忽远忽近，每个人都能在其中找到一首适合自己的旋律，那就是属于自己的童话。

星星的传说还在继续……

文：Excellen

邪道攻略《FFVII》10小时攻略指南

胜负师语：著名的“《FF VII》10小时攻略”最早由日本玩家发明，但由于数年前国内玩家对于外道玩法缺乏概念，再加上难度较高，所以并不像“《FF VIII》低等级爆机攻略”那样普及。这次由国内专业“《FF》系列”研究站“天幻网”（www.squareen.com）的版主Excellen根据自己多次的实践经验以及与网友间的探讨，完成了这篇实用指南，不知是否能勾起FANS当年彻夜攻关的美好回忆呢？作者与上次的火焰女皇一样同为MM，看来电玩姐妹们在研究邪道攻略方面颇具优势，各位同道兄弟也不能落于人后啊！

《FF VII》，这个PS上的经典游戏在当年曾风靡全球，即使到今天也还为广大玩家津津乐道。剧情，系统，还有那些栩栩如生的人物以及他们彼此之间错综复杂的关系。面对这样一个经典游戏，玩家们总会有很多不同的方法来享受她。在众多打法中，“10小时攻略”可以说是最有名的一种，这个挑战极限的战法虽然名声在外，但是真正尝试并完全成功的玩家却寥寥无几。智慧、耐心、韧性和运气的结合是完成她的必须保证，笔者经过多次尝试总结，终于归纳出一份可以称为建议的流程，希望对还没有体会过这种打法的《FF VII》FANS提供一点帮助。

首先需要说明的是，“10小时攻略”是建立在对这游戏有相当程度熟悉的基础上才能做到的，在进行这样的尝试时，建议先复习一下游戏的基本操作和流程，如果您还没有体会过这部传世之作的精妙，那么还是请先按照正常流程将游戏过一遍再来挑战极限的好。按照正常流程，通关时间应该在50小时以上，因此在游戏中我们所做的一切都是为“时间”这个核心而奋斗的：对于战斗，能逃跑的逃跑，不能逃跑的，就要以巧妙的方法智取；剧情方面，分支情节只有忍痛割爱，两位仲间将不能入队；召唤兽和魔石的收集也不可能全部完成，必要时启动S/L大法更是不可避免。但是，为了挑战极限的10小时，这些牺牲都是值得的，现在就开始进入和时间赛跑的旅程吧！本文的解说以日版为准，不要忘记重要的准备工作——游戏开始打开菜单，把所有的设定调到最快，视点选择こてい，ATB为アクティブ。

基本流程：

DISC 1

米德佳

文中（I）表示拾到道具，（B）表示商店。



游戏开始的地点是在米德佳市，等到BARRET入队后，把每个人的位置都调到后排，增加逃跑速度，除了逃跑不能的BOSS战，游戏中所有随机遇敌都选择逃跑，进入与BOSS1的战斗，雷魔法对机械类的敌人有特效。记得属性相克，对今后的战斗大有帮助。战斗后到了八番街，迅速向下方移动，到大街上，路上的道具记得捡起来（由于战斗很少，我方的金钱会比较紧张，路上的便宜货不要放过）别和任何人对话或发生战斗。回到七番街，见到美丽的TIFA。和TIFA的回忆要快点完毕，然后（I）去初心者的2楼得到ぜんたいか——（B）去魔法店，卖两个エーテル，买ほのお一个，いかずち，かいふく各两个，然后整理装备。再次开始破坏政府公共设施的行动，上车后猛冲，即使钱被偷也不要管。在四番街地下（I）捡到エーテル——五番街魔晃炉——捡到エーテル，安装炸弹之后立刻去启动开关——遇到BOSS2。对这家伙虽然胜利了，不过CLOUD却落下了吊桥……等他醒来，已经躺在AERITH的旧教堂里。可爱善良的AERITH请CLOUD护送她回家，这里选择“初对面”，追捕AERITH的神罗兵袭来，两人逃走——推桶一定要推准，可避免战斗。

逃脱之后的二人顺利来到AERITH家，夜里逃走记得要用走的命令，不要跑，否则会被发现重来，浪费大量时间。结果CLOUD还是没有能逃走，在墙壁市场被AERITH发现了行踪，拗不过她也要一起冒险的要求，只有带走了，AERITH正式入队。两人在公园聊天时，发现TIFA被绑架，追踪马车赶到六番街，蜜蜂馆前打听TIFA的消息，然后去（B）武器店卖掉エーテル，得到金钱用来购买ミスリルロッド一只和ミスリルの腕轮3个。整备后向上走，去コルネオ的屋前引发剧情，接着去服装店，去酒吧，再回到（I）服装店得到衣服，去“男男男”得到假发。准备妥当后，两人以女子的身分再次去找大色鬼コルネオ。在关押TIFA的屋子里得到エーテル，三人一起在コルネオ面前候选，伴随一阵彩票中奖般的音乐，TIFA被选中，另两人则和他的手下发生战斗，用全体化闪电魔法将敌人一并全灭（不要忘了可以在コルネ床后找到兴奋剂），打败了这个愚蠢的色狼，但是奸诈的他却按动机关，三人都掉进了下水道。立刻整理装备，进入BOSS3战斗。

胜利后回到地面，这里是列车墓场，要熟悉道路快速通过，不能浪费时间。接着赶往七区阻止神罗炸毁支柱，把エーテル卖给支柱下的老伯，买兴奋剂10个，在支柱途中不要和任何人对话（对杰西好残酷），整理装备，进入BOSS4战斗。虽然战胜了他，但AERITH却落入神罗组织手中，灭绝人性的神罗还开动了支柱自爆的程序，无数平民和反抗组织成员丧生在这残酷的行径下，千钧一发之际，CLOUD和同伴们抓住空中的铁钩才得以逃生……回到公园，BARRET以为养女遇难，痛苦难当，不过想到AERITH被抓走前的保证，大家又感觉尚有希望，于是赶到AERITH家，玛莲果然平安无恙，同时得知AERITH的身分原来是“古代种”，这也是为什么神罗要不停追捕她的原因。剧情后来到（B）七番街武器屋，卖掉エーテル，买电池，接着一路狂冲到破墙的尽头，开始向上攀爬，跳杆时，掌握好规律再跳，一旦失败，马上RESET重来。

神罗大楼

从后门进入神罗大楼，这里地形复杂，事件繁多，要最大可能地节省时间。不要从正面上去，老老实实爬左边的59层楼吧（真的有59层哦）！爬楼梯途中得到エリクサー，来到59层，发生战斗，用魔法快速解决。继续上行，60层必须慎重操作，不要被敌人发现，一旦发现，立刻RESET重来，逃跑不能的战斗一定要尽量避免。（I）61层，和左下方的人对话选择第二项，62层对话如果答错了，再选择别的选项就OK，不用找出正确答案；然后直接上65层，63、64跳过；（I）在这里找齐零件，得到ID卡上66层，在66层洗手间偷看会议（注意操作）；67层得到どく，马上整理装备，冲进68层，遇到BOSS5。之后RED13加入。这里（I）得到第一块青魔法（重要！），然后顺楼梯来到66层电梯——中计，大家都被神罗捉住了。

从70层神罗主席口中得知神罗一直追捕AERITH的原因是想利用她找到约束之地，从而得到更多纯净的魔晃能源。一行人被投入监牢，牢房中，只选择和AERITH对话。在监牢中度过一夜，醒来后追RED13去70层，发现神罗主席被奇特的长刀杀死，整个大楼也被血洗，是传说中已经死去的原神罗英雄萨菲罗斯干的吗？还不等大家仔细思考，神罗副主席鲁弗斯出

现在楼顶，必须打败他！CLOUD、TIFA离队，剩下的三人整理装备进入电梯，打败BOSS6，再次整备进入BOSS7的战斗，胜利后追车开始，整备后打败BOSS8。战斗后重新编队：CLOUD、BARRET、AERITH。

外面的世界

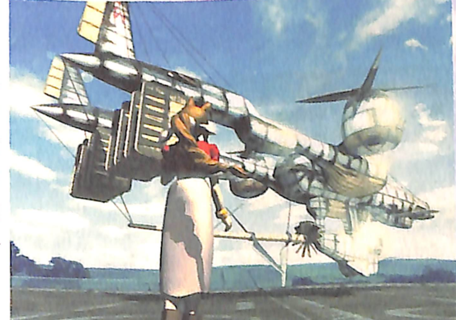
离开米德佳后向左上方跑，进入卡姆镇，立刻来到旅馆二楼，开始回忆。回忆中的剧情不要去见TIFA也不要回家，直接去旅店2楼见萨非罗斯。从卡姆那里打听得知有黑衣银发的人去了草原，向南来到陆行鸟牧场，(B) 把之前得到クリスマン、防弹チョコキ星のペンダント卖了，买チョコボよせ和3个ミメトの野菜，这是抓鸟和习得チョコボツコル用的道具，来到牧场外的草地上，习得青魔法“LV4自爆”。接着去チョコボツコル。通过山洞后，直接去アンダージュユノン，在海边遇到BOSS9，给小女孩做人工呼吸也要尽快。战斗后直奔朱隆港（ジュユノン），路上有必要SAVE一下，因为这里一定要保证视听率超过40%，然后（B）去魔法屋卖掉エーテル和パワーリスト，买来3个そせい；同时千万记得可以（I）在兵舍地下1层得到第二块青魔法的魔石。(I) 另外，如果ルフォス对你的好感度高于60%，能得到HPアップ。继续追踪萨非罗斯，混上搬运船，(I) 得到エーテル和せんたいか，快速结束剧情，会合伙伴，整理装备，下层进行与BOSS10的战斗。然后到了コレル山，之前在海港的一个屋子里可以得到炎の指轮（重要），(I) 在山中铁路上得到W-マシンガン，乘上缆车来到金碟游乐场，豪华的游乐场让人惊叹，可惜现在不是玩的时候，到格斗场引发剧情，被扔下去后，找首领，立刻去找ダイン进行BOSS11的战斗，痛苦的BARRET保证会好好照顾ダイン的女儿玛莲。之前的陆行鸟比赛一定要一次OK。(这里也有必要用S/L大法)。然后得到老爷车，不忙离开，还有件重要的事，为了以后的战斗，控制在海岸沿岸出现的敌人ビーチボラゲ习得必要青魔法マイテカート。

回到大地图的移动，要在剧情上做牺牲了，跳过废弃魔晃炉和YUFFIE的加入，直接去宇宙峡，在智者布肯哈根长老那里了解了星球的秘密，RED13也化解了一直以来对父亲的误会，发誓自己也要成为像父亲一般伟大的赤兽族战士，这里的剧情快速完成，BOSS12的战斗后继续前进，记得从村头进，另一头出。接下来回到CLOUD和TIFA的故乡尼贝尔海姆，ニブル山利用管子快速下降，出口处是BOSS13（讨厌的大蜘蛛）。

在火箭村，(I) 和来人对话，得到陆奥守吉行，遇见CID，发生BOSS14（这个家伙太蠢了）的战斗后CID加入。然后返回金碟游乐场，去格斗场得到キースードン以打开古代种神殿的大门。

古代种神殿

直接去古代种族神殿，这里的剧情都很长，地形也挺麻烦，但是只有以下几个地方有必要去：(I) 到达大钟面时，先去5，得到超珍贵道具リボン（全状态防御！非常重要！）接着去6，从最下层右2进洞就可以抓住持钥匙者，之后整备，并得到TIFA的武器“军手”，AERITH的终极武器放弃。然后去挑战BOSS15，装上巴哈姆特可以轻易胜利。接着是BOSS16大乌龟。队伍换人，从这里开始，队伍里一直保持CLOUD、TIFA、BARRET。一段漫长的剧情，CLOUD这傻瓜让我们都做了义工，黑魔石拱手交给了萨非罗斯……然后赶快去挖出月之竖琴，来到サンゴの谷——(I) 得到水の指轮，接着赶到 (I) 忘却之都，得到第3块青魔法てきのわざ和极光の腕轮，AERITH静静的祈祷着，为星球的未来，谁知萨非罗斯竟然从天而降，就在CLOUD的面前，将AERITH从背后一剑穿过，她头上散发出柔和光华的白魔石也落到了水中……整理装备——与BOSS17战斗。





DISC 2



冰雪的考验

AERITH死后，游戏的节奏开始加快，我们的步伐也需要更提升一级。快速通过洞穴，走捷径去雪原村，在小孩那里得到滑板。(I) 滑雪游戏中，最后一次分支向右，接着一直向左，来到大冰河，这里风雪肆虐，看不清楚方向，离开的办法就是以着陆地点为中心，往东北（右上）移动4个画面，然后西南（左下）3个画面，此时出现温泉，往北2个画面，其后往西一个画面。离开冰原后开始爬山，绝壁フモド，然后是ガイヤ绝壁，这里用チョコボツコル破坏大冰柱，(I) 得到烈火の指轮和インパンスソード马上要面对一个难缠的BOSS，整理装备并记得喝旁边的泉水以恢复HP/MP，接着进入BOSS18的战斗。继续追踪萨非罗斯来到龙卷的迷宫——(I) 得到カイザーナツクル，并立刻整理装备，中途的暴风眼一定要照准时机快速通过，同BOSS19战斗，胜利后 (I) 得到ポイズンリング。

神罗崩溃

迷宫崩溃了，大家都昏过去并失散了，当TIFA醒来后，发现自己回到了朱隆港ジュノン，她被神罗的家伙捉到并被判处了死刑！在处决仪式上逃脱时用如下的顺序：×，×，Δ，×+Δ，Δ+O，O。回到生命之泉村，大家见到几乎变成植物人的CLOUD，TIFA决定留下来照顾他。(B) 在魔法屋，艰苦的战斗就在眼前，掏家底吧！把所有无用的东西全部卖掉，买来足够的HPアップ。接着回到鹰塔进行迷你SLG，把速度调到最高，然后等敌人头目送上门来。之后是コレル魔晃炉，×和Δ的按法要有规律，而且还要快，随时做好S/L的心理准备，这里有BOSS20。回到生命之泉打败BOSS21，在TIFA的帮助下，CLOUD终于寻回自我，不被过去迷惑，也不再迷茫，CLOUD、TIFA归队，再次踏上征途。从此队伍一直为CLOUD、TIFA、BARRET，不再变化，立刻整理装备吧。必要的迷你游戏还是必须进行的，海底魔晃炉击倒BOSS22，(I) 之后去找红色潜水艇，得到魔晃晶石，(I) 去海底隧道找到古代种の键。然后回到火箭村，(B) 在武器屋买两个安ラキの指轮)，整备，对付BOSS23。火箭里的密码是○，□，×，×。接下来去宇宙峡接续剧情。然后回到忘却之都，直接去祭坛，出来后，去看水晶石兵器。这一段时间相当紧张，尤其是各种迷你游戏成功的几率会大大影响总的时间进度，随时做好S/L大法的准备。

继续发展剧情，来到大空洞上空，然后空降魔晃都市，中途不要迷路，有两场艰苦的战斗——BOSS24和BOSS25，之后 (I) 得到ミステイール和BARRET的最终武器，立刻整理装备，面对DISC2最终BOSS宝条。(这个疯狂的家伙居然是《FF Ⅶ》第一美型男萨非罗斯的父亲，切！)

DISC3

萨非罗斯

进入大空洞，路上得到セーブクリスタル。分队：CLOUD、TIFA、BARRET右边道路（主力集中），其他人左边道路。(I) 中途得到ミステイール，在同伴汇合的前的一个画面（大空洞俯视图），使用セーブクリスタル进行最终SAVE，看看时间是不是在10小时以内呢？

补充一些需要特别注意的地方：

(1) 获得飞空艇之后，立刻去学习青魔法チョコボックル、白风、魔法重锤和マイテイガード。

(2) 后期BOSS战开始的时候，无论是谁，都要先使用マイテイガード。

(3) BARRET装备上最终武器，把AP高的魔石都给他装上。

(4) 不到BOSS战时，我方角色都处于后排。

(5) 迷你游戏之前最好都要SAVE。以便重新再来，节约时间。

BOSS战的心得：

游戏中最困难的部分就是BOSS战了，如何在低能力状态下打倒各种BOSS是能否完成10小时通关的最大挑战。尤其是在游戏后期，各种强力BOSS层出不穷，我方与电脑的实力差异不断提升，必须要灵活使用魔法尤其是青魔法，配合各种药物和技巧才能完成，这里仅提供一点参考，希望对各位的攻关有所帮助。 下文中，“=”为连接魔石，“后”为后排，“怒”为使用了兴奋剂。

BOSS2：チタンバングル

角色	装备	魔石
CLOUD	バスターソード、ブロンズバングル	ぜんたいか＝いかずち
TIFA	レーザグローブ、ブロンズバングル	かいふく
BARRET（后）	アサルトガン、ほのお	かいふく

要点：背后攻击。

BOSS3：アプス

角色	装备	魔石
CLOUD	バスターソード、ミスリルの腕轮	かいふく、ほのお、いかずち
AERITH（后）	ミスリルロッド、ミスリルの腕轮	ぜんたいか＝かいふく、いかずち
TIFA（后）	レーザグローブ、チタンバングル	れいき、かいふく

要点：CLOUD主攻，T和A回复。

BOSS4：レノ

角色	装备	魔石
CLOUD	バスターソード、ミスリルの腕轮	かいふく、ほのお、いかずち
BARRET（后）	アサルトガン、ミスリルの腕轮	ぜんたいか＝かいふく
TIFA（后）	レーザグローブ、チタンバングル	れいき、かいふく、いかずち

要点：无。

BOSS5：サンプルH：0512

角色	装备	魔石
CLOUD	バスターソード、ミスリルの腕轮	かいふく、ほのお、いかずち
BARRET（后）	アサルトガン、ミスリルの腕轮	ぜんたいか＝かいふく、れいき
RED13	ミスリルクリップ、ミスリルの腕轮	ぜんたいか＝ほのお、みやぶる

要点：一心一意攻击BOSS，不要理杂兵。

BOSS6：ハンドレッドガンナー

角色	装备	魔石
AERITH（后）	ミスリルロッド、ミスリルの腕轮	ぜんたいか＝かいふく、れいき、いかずち
RED13（后）	ミスリルクリップ、ミスリルの腕轮	ぜんたいか＝ほのお、みやぶる、いかずち
BARRET（后）	アサルトガン、ミスリルの腕轮	いかずち、かいふく

要点：全体一律用闪电魔法攻击。

BOSS7：ルーファウス

角色	装备	魔石
CLOUD	バスターソード、ミスリルの腕轮	かいふく、ほのお、ぜんたいか＝どく

要点：多用魔法。





BOSS8：モーターボール

角色	装备	魔石
CLOUD	バスターソード、ミスリルの腕轮	かいふく、ほのお、いかずち
BARRET（后）	アサルトガン、ミスリルの腕轮	ぜんたいか＝かいふく
TIFA	レーザグローブ、チタンバングル	れいき、かいふく、いかずち

要点：同ハンドレッドガンナー，BOSS有特殊动作时，作好恢复准备。

BOSS1：ガードスコーピオ

要点：只要不在它抬起尾巴时攻击就OK，多用雷魔法。

BOSS9：ボトムスウエル

角色	装备	魔石
CLOUD	バスターソード、ミスリルの腕轮	ぜんたいか＝かいふく、いかずち、どく
BARRET（后）	アサルトガン、ミスリルの腕轮	かいふく、れいき、てきのわざ
AERITH（后）	ミスリルロッド、ミスリルの腕轮	ぜんたいか＝かいふく、ほのお、そせい

要点：在此之前习得チョコボックル，这是以后的主攻招式。

BOSS10：ジェノバ—BIRTH

角色	装备	魔石
CLOUD（怒）	バスターソード、ミスリルの腕轮	そせい、HPアップ
BARRET（后）	アサルトガン、ミスリルの腕轮	そせい＝ぞくせい、ぜんたいか＝かいふく
AERITH后（怒）	ミスリルロッド、ミスリルの腕轮	そせい、てきのわざ、ぜんたいか＝かいふく

要点：还是チョコボックル主攻，也要注意回复。（其实是复活）

BOSS11：タイン

要点：无，BARRET几下就能轻松搞定。

BOSS12：ギーナタタク

要点：对BOSS使用エリクサー立刻就胜利。

BOSS13：マテリアキーパー

角色	装备	魔石
CLOUD	バスターソード、ミスリルの腕轮	そせい、HPアップ、れいき
BARRET（后）	Wマシンガン、ミスリルの腕轮、炎の指轮	そせい ＝ぞくせい、ぜんたいか＝かいふく
AERITH（后）	ミスリルロッド、ミスリルの腕轮	そせい、てきのわざ、ぜんたいか＝かいふく

要点：之前习得マイティガード这个青魔法。

BOSS14：パルマー

角色	装备	魔石
CLOUD	バスターソード、ミスリルの腕轮	そせい、HPアップ、れいき、カウンター
BARRET（后）	Wマシンガン、ミスリルの腕轮、炎の指轮	そせい ＝ぞくせい、ぜんたいか＝かいふく
AERITH（后）	ミスリルロッド、ミスリルの腕轮	そせい、てきのわざ、ぜんたいか＝かいふく

要点：无

BOSS15：レッドドラゴン

角色	装备	魔石
CLOUD	陆奥守吉行、银の腕轮、リボン	そせい、HPアップ、れいき、カウンター
BARRET（后）	Wマシンガン、エジンコート	そせい ＝ぞくせい、ぜんたいか＝かいふく
AERITH（后）	ミスリルロッド、银の腕轮	そせい、てきのわざ、ぜんたいか＝かいふく

要点：无。

BOSS16：デモンズゲート

角色	装备	魔石
CLOUD	陆奥守吉行、银の腕轮、リボン	そせい、HPアップ、れいき、カウンター
BARRET（后）	Wマシンガン、エジンコート	そせい＝ぞくせい、ぜんたいか＝かいふく
AERITH（后）	ミスリルロッド、银の腕轮	そせい、てきのわざ、ハハムードぜんたいか＝かいふく

要点：不要想着攻击，回复第一，因为随时都有全灭的可能。

“邪道攻略”投稿要求资料详细、表达清晰、图文并茂，一经录用，稿费从优。

BOSS17：ジェノバ—LIFE

角色	装备	魔石
CLOUD	陆奥守吉行、银の腕轮、リボン	そせい、れいき、カウンター
BARRET（后）	Wマシンガン、エジンコート	そせい =ぞくせい、てきのわざ、ぜんたいか=かいふく
TIFA	军手、极光の腕轮、水の指轮	HPアップ、ハハムード、ぜんたいか=かいふく、てきのわざ

要点：使用チョコボックル的TIFA活着就行。

BOSS18：ツインヘッド

角色	装备	魔石
CLOUD	陆奥守吉行、银の腕轮、リボン	そせい、れいき、カウンター
BARRET（后）	Wマシンガン、烈火の腕轮	そせい =ぞくせい、てきのわざ、ぜんたいか=かいふく
TIFA	军手、极光の腕轮、水の指轮	HPアップ、ぜんたいか=かいふく、ハハムード、てきのわざ

要点：使用チョコボックル主攻，时时刻刻注意自己的HP．当敌人的头要的时候，注意那该死的FINAL攻击。





BOSS19：ジェノバ—DEATH

角色	装备	魔石
CLOUD	陆奥守吉行、银の腕轮、リボン	そせい、れいき、カウンター
BARRET（后）	Wマシンガン、烈火の腕轮	そせい=ぞくせい、てきのわざ、ぜんたいか=かいふく
TIFA	カイザーナックル、极光の腕轮、水の指轮	HPアップ、ハハムード、ぜんたいか=かいふく、てきのわざ

要点：这仗比较轻松，注意恢复就行。

BOSS20：クルフラマイター&イーゲルガン

角色	装备	魔石
CID	スピア、极光の腕轮、リボン	ぜんたいか=かいふく、HPアップ×4、てきのわざ
BARRET（后）	Wマシンガン、烈火の腕轮	HPアップ ×3、てきのわざ そせい =ぞくせい
RED13	ミスリルクリップ、ドラゴンの腕轮	ハハムード、HPアップ×4

要点：之前去宇宙峡买8个HPアップ。

BOSS21：アルテマウエポン

角色	装备	魔石
CID	スピア、极光の腕轮、リボン	ぜんたいか=かいふく、HPアップ×4、てきのわざ
BARRET（后）	Wマシンガン、烈火の腕轮	HPアップ×3、てきのわざ そせい=ぞくせい
RED13	ミスリルクリップ、ドラゴンの腕轮	ハハムード、HPアップ×4

要点：硬扛到它使用光柱就行。

BOSS22：キャリーアーマー

角色	装备	魔石
CLOUD	陆奥守吉行、ドラゴンの腕轮、リボン	ぜんたいか=かいふく、カウンター、HPアップ×3、てきのわざ、そせい
BARRET（后）	Wマシンガン、烈火の腕轮	HPアップ×4、てきのわざ そせい=ぞくせい
TIFA	カイザーナックル、极光の腕轮	ハハムード、HPアップ×4、てきのわざ、アルテマ

要点：开战后连用两次マジックハンマー，把BOSS的MP打成0，这样它就不能使用对我方造成巨大伤害的サイテラトレーザー了，同伴被抓起，也要全力攻击本体。

BOSS23：ルード

角色	装备	魔石
CLOUD	陆奥守吉行、ドラゴンの腕轮、リボン	ぜんたいか=かいふく、カウンター、てきのわざ、HPアップ ×3、そせい
BARRET（后）	Wマシンガン、烈火の腕轮	HPアップ×4、てきのわざ そせい =ぞくせい
TIFA	ゴッドハンド、极光の腕轮、安らぎの指轮	ハハムード、HPアップ×4、てきのわざ、アルテマ

要点：集中攻击ルード，不要管杂兵。

BOSS24：ルード レノ イリーナ

要点：最好战斗前选第2项，不打。（真嗣："不能逃，不能逃！"）

BOSS25：ブラウドーグラッド

角色	装备	魔石
CLOUD	陆奥守吉行、ドラゴンの腕轮、リボン	ぜんたいか=かいふく、カウンター、HPアップ×3、てきのわざ、そせい
BARRET（后）	Wマシンガン、烈火の腕轮	HPアップ×4、そせい =ぞくせい、てきのわざ
TIFA	ゴッドハンド、极光の腕轮、安らぎの指轮	ハハムード、HPアップ×4、てきのわざ、アルテマ

要点：有史以来最难的一仗，看实力了！如果受到攻击产生了反射的状态，要立刻用白风恢复。

BOSS26：宝条

角色	装备	魔石
CLOUD	ラグナロク、ドラゴンの腕轮、リボン	ぜんたいか=かいふく、カウンター、HPアップ ×3、てきのわざ、そせい
BARRET（后）	ミッシングスコア、烈火の腕轮	HPアップ×4、そせい=ぞくせい、てきのわざ
TIFA	ゴッドハンド、ミスティール、安らぎの指轮	ハハムード、HPアップ×4 てきのわざ、アルテマ

要点：这一仗相对上一仗能简单一些，因为装备了强力武器。但是还是要注意的，之前把AP高的魔石都给BARRET装上。

最终BOSS：萨非罗斯

最后的战斗。既然已经来到这里，剩下的就看大家自己了，相信通过上面的连串试炼，各位都已经有了足够的经验，战胜萨非罗斯这最后的关卡也只是时间问题。



以上就是10小时攻略的大概流程和心得，当用10个钟头完成平常需要40小时才能完成的进度，看着优美的ENDING，想必各位玩家一定别有一番滋味在心头吧。

蒸汽时代的浪漫

胜负师语：在《游戏机实用技术》总第79期的"自由谈"上，天之业云以一篇《从人文角度看游戏的发展》给广大读者留下了较为深刻的印象，其儒雅的文风与清晰的思路使阅读感觉颇为流畅。此次他又为各位献上一篇同样具有较强人文气息的新作，其独特的视点为大家展现浪漫的蒸汽时代，若诸位看官能够细细品评，应该会有所收获。

文：天之业云

我想，大多数玩家和我一样，对一个游戏的世界设定比较在意。由于交互性的存在，使得游戏的表现方式与其他艺术有些不同。在游戏中，很多时候玩家是在感受游戏，而良好世界设定也提供了玩家感受游戏乐趣的良好的环境。游戏拥有神奇的魔力，把我们从沉闷的现实生活中拉出来，让我们置身于游戏的世界中感受田园生活的恬静、工业都市的喧嚣、童话世界的纯真和幻想世界的绮丽。

游戏的世界设定不是凭空产生的，往往是现实世界某个时代的理想化、抽象化或根据游戏需要进行一定的混合加工或是向某一方面延伸的结果。也就是说，游戏的世界源自于现实的世界，正因为这样，我们在游戏的世界中也能找到相关现实世界的时代特色和人文特色。在诸多游戏世界的现实时代背景中，标志着人类向现代文明跃进的蒸汽时代无疑是非常具有魅力的。蒸汽时代不仅带来了社会和科学的极大进步，它的时代特征，如发明、自由、旅行、科学、机械……也为以后的艺术创作（包括游戏）提供了源源不断的素材。

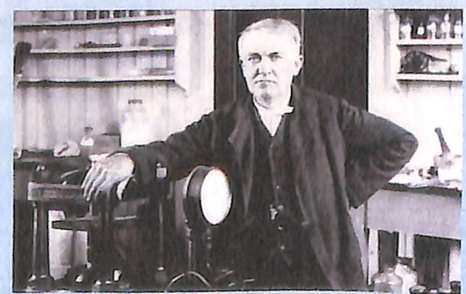
现实中的蒸汽时代

一部蒸汽火车载着我的思绪在18世纪的大地上呼啸疾驰，一群正在悠闲吃草的绵羊被这个发出巨大声响，冒着白烟的钢铁怪物吓得顾不得嘴边的牧草，呆傻地望着它。火车穿过土黄色喧闹嘈杂的矿山，绿油油田园诗般的牧场，灰黑色蒸气机轰鸣声中的工业区，带着我们驶入了那个美丽且激动人心的时代。

一般认为，蒸汽时代是从1764年英国格拉斯哥大学的机械员瓦特成功改良出第一部蒸汽机开始一直到1870年美国人爱迪生发明第一部发电机为止这100多年的时间。这一时期的技术发展极大地推动了社会生产力的发展，人类文明进行了一次极大的飞跃，远远超过历史上的任何发展时期，所以这次技术的长足进步和生产力的极大发展被认为是以蒸汽机为代表的第一次工业革命。这一个时代的主角是发明家、技师、旅行家、革命者和艺术家，他们作为这个历史的推进者和中坚力量不仅推动了这个革新的进行，也形成了这个时代的精神面貌。蒸汽时代之前的科学发展和理性思考为技术的革新做了很好的铺垫，但是这个时代的主题不是科学，而是技术。

这次革命源于崇尚科学实用化的英国，英国是主要从事制造业的国度，在18世纪上半叶，在牛顿的暮年和皇家学会衰落之时，英国正陶醉于乡村工业和商业冒险家海外贸易最后的极盛时期。繁荣终于消失，贸易更具竞争性。到这一世纪末，工业需求更为迫切，压力更大。乡村工业的组织形式不再具有足够的生产能力。所以说一方面当时的科学知识积累为技术的革新提供了可能，一方面工商业的长足发展也为技术的革新提出了迫切的要求，最终促成了以蒸汽机为代表的第一次工业革命。技术相对于科学来说，要非理性一些，对人也要贴近一些，所以技术革新没有科学发展那种理性的，冷冰冰的感觉，相对要感性一些，人性化一些。这也是技术的以人为本及实用性的一种体现。





▲蒸汽机的发明者瓦特与伟大发明家爱迪生。

蒸汽时代与文艺作品

如果我们把现在的时代看成是人类文明的青年期的话，那蒸汽时代就是人类文明的青春期了。科学的发展使得人类观察世界，认识世界的手段有了改变，人们惊异的突然发现，原来他们熟知的世界还有神奇的另外一面，而技术的飞速发展使得人们在众多的新事物前有些手足无措，就像一个处在青春期的少年对于自己的成长充满了憧憬和迷惘。这种极其矛盾的性格可能就是浪漫的要害所在，一方面，一列风驰电掣、势不可挡的蒸汽火车体现着工业化时代的大部分与"进步"有关的概念和姿态，另一方面，它的粗暴、动荡和不稳定，也是显而易见的。

这个时期的音乐和美术作品也拥有这种浪漫特质，也是人类的这种矛盾心理在文化艺术领域的反映。在美术上，印象派就是在此时期崛起的，比较有代表性的是法国印象派画家莫奈1877年所画的油画《圣拉扎尔火车站》，作者是带着莫大的新鲜与惊奇来迎接一个崭新的蒸汽机时代来临，在他的笔下，冒着蒸汽的火车，一如风景画中雾蒙蒙的空气，浪漫引人遐思。而音乐上理性的古典乐派正在向感性的浪漫派转变，这种矛盾的思想也在一些作品中得以体现。比如瓦格纳的歌剧《尼贝龙根的指环》当中表现出瓦格纳对世纪末工业革命带来的社会变革的悲观思想。工业的进步使个性消除，人的欲望随着物质的丰富越来越难满足。英雄最终还是被龌龊的小人击倒，惟有爱情是拯救人类的途径。而在他之前的贝多芬则对这种变革和发展持肯定态度。这种矛盾的浪漫主义也影响到后世的很多作品，举个例子，很多现代作品中对近未来世界的那种既憧憬又恐慌的思想很大一部分灵感是源于蒸汽时代的文艺作品，比如士郎正宗的《攻壳机动队》里就有人类对于未来期待而又恐惧的描写。

这一时代的文学作品也带有这样的特征，1800年前后浪漫派诗歌开始兴起。那些浪漫派诗人对工业发生了浓厚的兴趣。认为大自然是能量载体的新观念使他们神魂颠倒。他们喜欢在"狂飙突进"这样的句子中使用作为能量象征的"狂飙"这个词。"一阵风暴打破了死寂的平静，带来了生机。"把萨缪尔·泰罗·柯勒律治的《古舟子咏》推向了高潮：

天空突然迸发出生机！
火焰如旗帜飞扬。
熊熊燃烧，放射光芒！
火舌狂舞，四处飞溅，
群星因之而暗淡无光。
呼啸的狂风还未刮来，
船儿已经起航！
在闪电和月光下面，
死去水手的呻吟在回响！



▲门采尔习作《火车乘客》。

当然，浪漫主义在蒸汽时代大行其道不仅仅是因为这个时代带有这种矛盾的浪漫特质，另外一个重要的原因是之前的崇尚理性的启蒙运动所预言的那个理想社会并没有完全实现，反而暴露了许多的社会矛盾，在广大社会阶层中引起了一种普遍的崇尚感性，逃避现实的情绪。浪漫主义正是这种情绪在艺术上的反映，"浪漫"一词英文"romance"，是由拉丁文变化来的，含有对昔日罗马帝国文明和美好生活的追忆之意。所以浪漫本身


▲莫奈名作《圣拉扎尔火车站》。

就有一层怀旧的意味，难怪我们现在一提起蒸汽时代就有一层怀旧的浪漫在里面。现在在这里讨论浪漫主义在历史上的作用是消极还是积极并不合适，但浪漫主义的确对后来的很多艺术有重要的影响。科幻小说就是在那个时期开始萌芽的，而现在的那些浪漫的奇幻游戏的根也在那个时期，说到这里，大家一定知道我在说哪个游戏了吧——浪漫主义强调情感和想象在创作中的作用，而情感和想象正是《最终幻想》这个系列自6代以来的主要特征。

蒸汽时代与游戏

《格兰蒂亚》与《暗黑编年史》

许多以蒸汽时代为背景的游戏都喜欢选用那种充满朝气的，有强烈探索欲，处于青春期的十四、五岁少年作为主角。这其实是蒸汽时代这种时代特色的拟人化体现。在游戏中的这种表现手法实际上是受了许多其他艺术的影响的，追根溯源，我们来试着找找看他们的源头。

有一部作品对于这类题材的作品有着深远的影响，那就是苏格兰作家R·L·斯蒂文森（1850～1894）的著名小说《金银岛》。小说描述一位男孩Jim Hawkins在机缘巧合下意外得到一张宝藏图，就跟乡中士绅共同启程，前往金银岛寻宝。与此同时恶名昭彰的大海盗Long John Silver也得到消息。在命运的摆弄下，与这群海盗一起乘上载满梦想和希望的船，开往传说中的金银岛。双方展开一场斗智斗勇的夺宝大战。现在再看看这本小说，依然是写得非常激动人心的伴随这一代又一代人成长的经典啊！诺贝尔文学奖获得者、作家高尔斯华绥曾这样评价斯蒂文森："仅次于大仲马，他是所有浪漫主义小说家中最杰出的，也肯定是英国浪漫主义小说家中最优秀的"。而《金银岛》是他众多作品流传最广、最久的一部小说，可见此作在文学中的地位。《金银岛》虽然在2002年被迪斯尼改编，将故事背景搬上太空，拍摄成动画片《星银岛》，但是由于改编和本身制作的问题，使得此作变成了一个超级大垃圾，反而远远不及他自己于1950年推出的经典冒险电影《金银岛》，如果有人想从电影上重温《金银岛》的浪漫，那还是建议去看1950年版的那部。《星银岛》在PS2上也有游戏版本，但是个人认为一样是大垃圾，虽然有点近似于《杰克和达斯特》，但远远没《杰》好玩。好像迪斯尼动画片的游戏化除了《王国之心》以外，几乎没有能引起轰动的作品。

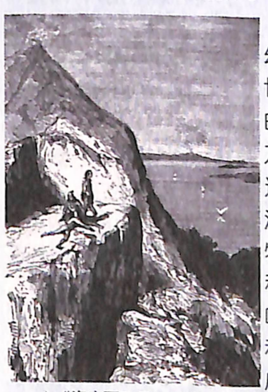


▲《金银岛》电影海报。

再来看看受他影响的作品。其实在A.C.G里不难找到，就拿日式卡通现在的泰斗宫崎骏来说。他的《天空之城》的架构还是受了一些《金银岛》的影响，不过探险的契机是用女主角的"天空石"代替《金银岛》中的藏宝图（不过功用倒是差不多），也是和一群空贼一起。（不过是正面描写，很可爱的一群空贼，特别是那个"妈打"，不知道有没有人注意到片子里"妈打"年轻时的画像呢，比女主角还可爱哦）不过《天空之城》在角色的情感刻画上要好一些，毕竟是日式动画的经典啊！《天空之城》一直都是我最喜欢的动画片。

那么回到我们的主题——游戏，大家有没有发现《格兰蒂亚》也是这样的结构？蒸汽时代的世界观设定，"藏宝图"变成了"精灵石"，"吉姆·霍金斯"变成了"杰斯汀"，"海盗"变为"军阀恶势力"，是不是很相似呢？实际上我在玩《格兰蒂亚》时就有一种读《金银岛》时的感觉。毕竟是GAME ARTS积累3年的作品，本作的确是一部精品，对于冒险的感觉把握得很好，特别是在一开始海港得一段，让人有一种扬帆出海探险的冲动，这应该归功于蒸汽时代的世界观背景和对于冒险小说表现手法的借鉴吧。很多人都觉得《格兰蒂亚》非常好玩，大概是大家的内心深处都有一种渴望探险的冲动吧。而且，设定蒸汽时代的世界观和融入大航海时代的历史背景，把这两个时代的浪漫情调也融入了游戏，这两个时代是人类向未知的自然和科学进行探索的时代，也是在人类在探索中逐渐成长起来的时代，而《格兰蒂亚》主角"杰斯汀"不也是在冒险的过程中成长起来的吗？再加上一些民间神话传说和童话元素的借鉴，更为这个游戏平添了几分魅力。游戏的背景音乐大都是苏格兰的悠扬风笛，恰如其分地烘托出在城镇中即将展开冒险的激动感、在迷宫中的神秘感以及异域的特色。相比较，2代实在是不怎么样，有些游戏感觉上真的不如前作。




▲《海底两万里》插图。

另外，儒勒·凡尔纳（1828～1905）的科幻小说也直接或间接地对蒸汽时代背景游戏的世界观和表现手法有着深远的影响。一方面他的小说中有一种基于艺术的浪漫主义幻想，一方面又有一种基于科学的理性思考，独特的叙述手法、紧凑的故事情节、严谨的科学态度、渊博的地理知识和优美的语言构成了他作品的特点。另外，也有一种蒸汽时代特有的，对于科学、技术的狂热和激动。是振奋人心的作品呢。而《格兰特船长的儿女》，《海底两万里》和《神秘岛》是他的三部代表性作品。其中《海底两万里》曾经被庵野秀明改编为动画片《不可思议之蓝丽亚》，在海外卡通不受禁锢的年代还在国内公映过，大家不知道看过没有。不过毕竟是庵野秀明早期作品，素质只是一般而已，但对《海底两万里》那种冒险感和科技感把握得还是相当不错的。

若论游戏，我觉得《暗黑编年史》更有些凡尔纳作品的影子。和凡尔



纳的小说一样，当时的科学技术和科学幻想在现在看来虽然有些过时，但是却平添了几分怀旧和浪漫。大扳手、照相机、机器人、马戏团、冒险、时空传送，让我们体会一下那个时代小孩子眼中的世界和头脑中的幻想。（也许现实中没有那么浪漫，那个时候贫民家的小孩子都在做童工，还好尤利斯是个贵族）采用童话风格和卡通渲染完美表现了那个童话中的理想世界，游戏的画面和意境是那么优美，很多时候仿佛置身在美丽花园中。这一作的确是经典，不仅画面，音乐完美反映了游戏的主题，而且真正出彩地方就是游戏的系统了，不仅仅是好玩，居然还完美体现了那个时代的人文特色，“照相系统”、“道具发明系统”、“光谱合成系统”、“武器进化系统”……与当时的世界观非常相符，有没有人和我一样为这些东西痴迷不已呢？小男孩由利斯对母亲的思念和与女主角之间夹杂着爱情的友情都刻画得非常好，难怪ENIX要选LEVEL-5做《DQ8》了。我已经有些按奈不住了，不知道这样的《DQ8》会有多大的进化呢？实在是大大地期待啊！

《樱大战》

不用多说了吧，这部充满了浓郁浪漫主义气息的作品实在是FANS多多啊。好多人都陶醉在那一份份纯真的爱情里，拜倒在一个个漂亮MM的石榴裙下。

首先，要说明的是，日本历史上并没有《樱大战》里的“太正时期”，历史上与之相对应的是“大正时期”，“太正浪漫”是经过一定的艺术加工后的历史背景。这样做不仅仅是为了在游戏架空的世界观里加入“降魔”、“灵子动能”、“蒸汽机器人”之类的幻想元素，也回避了历史现实中“大正时期”日本军国主义思想形成这样的历史，而更加突出了这个时期在日本文化史上的浪漫气息，倒是为《樱大战》创造了一个营造浪漫气氛的理想舞台。

日本的蒸汽时代与欧洲的第一次工业革命背景不同。日本进入蒸汽时代的契机是明治维新运动，以借鉴和引入先进的技术和思想为主，所以并没有欧洲的那种轰轰烈烈、激动人心的技术革命气氛。时间上日本的蒸汽时代也要比欧洲晚一些，所以在欧洲进入电气时代的20世纪初日本还在蒸汽时代。

经过明治维新一直到大正时代，日本有了很好的技术积累和资本积累，于是对文化的发展也提出了要求，所以日本文化在大正时代走向清新而繁荣。由于处于蒸汽时代的末期，西方的成熟思想和艺术流派也渐渐的随着技术的输入而进入日本，而文化交流的过程中，也与日本本身的那种精致而唯美的文化相互作用，而诞生了日本自己的艺术流派，相比之下要细腻一些，但在细腻柔美的文笔下面是作者想表达的尖锐问题。我一直觉得日本的文化、艺术就像他们的清酒，入口绵绵，看似像白开水一样平淡无奇，但后劲极强，在不知不觉中，已经醉了。如果你也看过小津安二郎的电影，应该就会体会到那种平淡中的深刻，浪漫中的现实。

撇开大正时期形成的诸如军国主义思想等消极因素，由于这个时期日本在政治上提倡民主，所以有利于很多思想和艺术流派的形成，这些都对今后的日本文化和艺术有很大的影响。如果从《樱大战》的文化渊源来看，应该是这个时期形成的日本浪漫主义文学流派对其影响比较大吧。日本近代浪漫主义文学道路是由作家森鸥外（1862～1922）的小说《舞姬》开拓的，故事叙述的是奉命遣派到德国的青年爱恋上一位当地的舞姬，但最后在功名利禄的诱惑下抛弃了她从柏林回国，最后结局很悲惨，女主角怀着负心人的孩子疯了。《舞姬》用浪漫主义的笔法提出了现实的社会问题，也为日本近代浪漫主义文学开拓了道路。日本文学一直比较擅长气氛的营造、唯美的笔法以及细致的情感描写，《舞姬》也是这样，这一点在《樱大战》里也是得到体现的。其实这不仅仅是我玩《樱大战》时的推理和猜想，实际上广井王子先生曾经在樱花大战Project 2000发表会上，也提到《樱大战》的创作受了日本浪漫主义文学流派的影响，而且《樱大战3》的剧情蓝本直接就是日本作家森鸥外所写的小说《舞姬》。现在想想小说和游戏的很多方面是很相象的，虽然游戏是不可能采用像《舞姬》那样的悲惨结局的，但是对于浪漫主义文学流派的传承，的确是把《樱大战》在文化上拔高了一个层次。我们来看看小说中的优秀描写。





“我正想经过这地方时，看到一位少女在深锁的教堂门前啜泣，
年纪大约十六、七岁。
露在头巾外的是金黄色的头发，所穿的淡金黄色衣服也满干净的，
听到我的脚步声回过头来的脸，不是诗人的我无法描述。
明亮中隐含忧郁的眼睛，在含泪的长长睫毛下，
为何只一回眸就深入我心坎呢？”

“车子转向库洛斯提尔街，在我家入口处停下。
这时我听到关窗户的声音，从车里看不清是谁。
我让车夫拿提包正准备登上楼梯时，艾丽斯正好跑下楼。
她大叫一声抱住我的脖子，车夫看到这一幕露出讶异的脸色，
留着胡须的口中不知说了些什么听不清楚。
‘回来太好了，要是再不回来我会死掉的。’”

这样的情景诸位在玩《樱大战》时有没有遇到呢？如果只是把她看成一个小白脸带着一堆傻妞儿骑着垃圾桶进行战斗的游戏（^_^！），是不是肤浅了一点。

当然，毕竟游戏的世界观设定有点特别，很多都是架空的世界背景和混合的世界观，但是这样的设定或多或少的受到了蒸汽时代世界观和文化背景的影响。“《FF》系列”就是很好的例子，比如每一作《FF》都会流露出对于机械文明的厌恶，对于那种淳朴、自然的生活的向往，从《FF Ⅶ》的尼布尔海姆村，《FF Ⅸ》的依法之大树，到《FFX》的比萨德岛都有所表现。这也是蒸汽时代的那种对于机械文明发展过于快速，以至于人们怀念过去纯真年代的想法在现实中的反映。而且有几作也是与蒸汽时代的文明比较贴近，比如《FF Ⅵ》。另外，大多数游戏强调的幻想美学也根植于浪漫主义。



▲《FF Ⅶ》的浪漫。

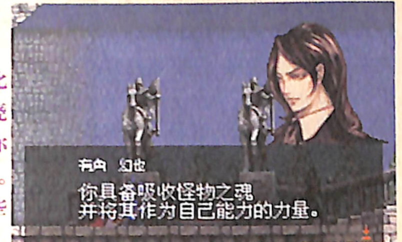
米兰·昆得拉在其名著《生活在别处》中塑造了一个叫雅罗米尔青年，总觉得现实生活无法承载他的激情，而认为自己真正的生活应该在别的地方，苦苦寻觅这样的生活。我想雅罗米尔的矛盾也是我们的矛盾，也许每一个年轻人都会觉得沉闷而压抑的现实生活无法承载我们的激情吧。从这个角度解释为何游戏会在年轻人中受欢迎似乎很贴切。我们应该承认，因为游戏的存在，我们的生活要比雅罗米尔幸福得多。

文：兔子

《放浪冒险谭》汉化者九柳访谈

前言 这两年同人汉化界风起云涌，经典游戏被一一汉化。人们在津津乐道那些“rom hacker”那高超的hack水平时有谁想过这些在幕后辛勤劳动的翻译们，谁想过自己正在享受的中文游戏是他们花费了无数宝贵时间一句一句翻译、校对和润色的呢？有他们无私的奉献才有了rom hacker的光辉，才有了大家正在享受免费汉化游戏。这次采访的是国内参与同人汉化事业较早并且过去和多个汉化小组合作过的日文翻译九柳。如今九柳已经是个有能力独立汉化日文游戏的汉化者了。不久前《恶魔城 晓月圆舞曲》和《放浪冒险谭》的成功汉化已经证实他的实力了。在他的下个汉化作品推出以前快来了解一下这位达人的经历吧。

（采访者“兔子” 以下简称“兔”，被采访者“九柳”以下简称“柳”）



兔：九柳，你好。

柳：你好。

兔：老施（编注：指国内汉化界的名人——施柯昱）这次的《晓月》汉化被你抢了先，随后又见你发布《放浪冒险谭》的汉化补丁。请问你是在多长时间内完成这些东西的呢？

九柳：嘿嘿，首先我要声明一下，我没有和施大侠抢的意思，施大侠汉化了GBA上的两作《恶魔城》，这次《晓月》出来后大家都知道施大侠会汉化的。我只是想借这个游戏来测试一下我自己的破解水平，看看我到底多快能搞定。《晓月》的汉化其实只花了2天不到，工作时间大概20个小时吧。因为我当时很忙，抽不出太多时间，所以汉化质量不太令人满意也是必然的。不过现在闲下来了，打算出一个修正版，修改一些翻译上的错误，也算是对大家有个交待。不过小字体还是会很难看，会比现在的好一点。因为我实在没耐心一个个地去手工修正，不好意思了。另外《放浪冒险谭》我从去年11月就开始汉化，4月底基本完成，所以这两个汉化工程只是推出时间相近罢了。

兔：至于《放浪冒险谭》，为什么之前没见过你放出任何测试补丁啊？

柳：因为我觉得发布测试补丁没太大的意义，充其量只是显示汉化者的能耐，玩家没有太多实际上的收获。所以我自己破解的游戏都是直接发布完全版的，至少也是可玩版，比如《游戏王6》，当然这只是我的个人风格。而且由于PS和GBA游戏——尤其是GBA游戏——很容易被D商做成D版卖钱，所以假如说D商把测试版做成中文版骗钱，受害的是玩家，汉化者也会受到误解。因此我觉得还是不出测试版比较好。

兔：不过，这么做似乎也有不少弊端呢。比如《放浪冒险谭》过去好多玩家都不知道你在汉化这个游戏，不发放测试补丁不会造成人们对你支持程度的下降甚至不信任呢？

柳：这个嘛，其实我一直都在论坛上公布截图的，只是看到的人比较少罢了。说老实话，我在汉化一个游戏时没有考虑太多玩家的支持什么的，汉化《放浪》是因为我很喜欢这个游戏，就算支持的人不多我也不要紧。我也不想通过测试版来告诉大家我在汉化这个游戏，提高知名度。因为玩家最希望的还是完全汉化。以前的确有人为此在网上攻击过我，但是眼不见心不烦，不去理会就是了。

兔：呵呵，这种作风和其他小组截然不同啊！请问你是从什么时候开始独立作汉化项目的？

柳：其实我一年多前加入汉化行列后一直在做翻译工作（比如《FF VI》就是屎王破解我翻译的）。后来屎王因为一些个人原因淡出，之后我便开始对照一些教程学习破解的知识。由于我是学计算机的，只是学得不太好，对于一些简单的概念和方法接受起来比较快，对此也很有兴趣。说到独立制作也是出于无奈，我是翻译转职过来的，深知翻译工作的辛苦，也看过很多翻译人员因各种原因中途放弃，所以知道与其四处寻找翻译，不如我自己辛苦一点，而且我汉化的游戏人气都不算高，也只能自己解决问题。当然这样很累，但是至少能保证汉化不会虎头蛇尾。

兔：这么说你是被迫独立制作汉化补丁的了？那你觉得独立作汉化项目过程中最艰难的是什么？

柳：算不上被迫吧。（笑）我确实不想一个人做，但是汉化需要花大量的时间和精力，尤其是翻译，所以很难找到能坚持到底的汉化人员。我曾经招募过翻译，但是没有回音，我也预料到了这个结果。我当然希望能和别人合作，但是找不到人，只好我自己来了。其实我觉得独立汉化也有优点，破解和翻译交替进行，不易失去兴趣和动力。缺点当然是进程会缓慢一些。

兔：看来独立进行汉化工程对耐心是严峻的考验。那么你汉化的动力来自哪里？

柳：汉化的主要动力还是来源于对某个游戏的热爱吧，假如别人建议我去翻译或者破解一个我没有太大兴趣的游戏的话，就算这个游戏人气超高，我也是不太情愿的。这种说法可能有些自私，但是确实是真话。然后是玩家的支持，其实到了汉化中后期，也就是最郁闷的时候，玩家的支持往往是汉化者最大的动力，至少对于我来说是这样。最后当然是自己可以从汉化中学到一些知识，积累一些相关的经验。

兔：是啊，玩家的支持才是最重要的。我代表大家对你的艰辛劳动表示感谢。可能不少朋友并不了解你的过去，还有不少是通过最近这两个汉化补丁才知道你的，我代表大家询问一些以前的事情。请问你什么时候加入游戏汉化阵营的？之后都和哪些小组合作过？

柳：呵呵，谢谢。我一直以为大家知道我，看来不是，哈哈，汗。所以各位翻译同行们，有能力的赶快学习破解啊！（笑）我最先是在日语天堂的论坛混的，不久做了“斑竹”，不过现在就没怎么去了。当时有人来日语天堂的论坛找《梦幻模拟战4》的翻译。我当时日语刚刚过了一级，对自己的能力比较有信心，就去联系了K大，后来加入了梦组。那时在梦组的论坛认识了屎王，屎王正在汉化《天地创造》。屎王完成《天地创造》的汉化后引起了不小的反响，自此开始组建小组。我当时是答应在勇者组友情做文本校对和润色的，后来人慢慢少了，我也开始做翻译，也就算加入了吧。最初是帮助检查《DQ VI》的翻译文本，大约检查了100K，当时世界杯刚刚开幕，我记得很清楚。一边看球赛一边看文本，当然我是很认真的。不久屎王破解了《FF VI》，我就自告奋勇来翻译《FF VI》了。《FF VI》的文本大约有十几万，屎王给我了一个编译器，我可以翻译一段就导入游戏中看看效果，顺便排排版，检查一下错误等等，还算做得比较愉快。如果没有这个编译器的话，我恐怕是坚持不下来的。汉化《FF VI》时我和屎王配合得很好，效率比较高，而且当时是暑假，有很多空闲时间，所以在一个多月的时间内就完成了全文翻译。《FF VI》汉化完成后，屎王就基本上没太多时间破解了，由于我有些电脑知识，就结合网上的许多教程开始研究起破解来，当时我比较沉迷于《游戏王》，就无意中找了《游戏王6》的ROM研究了一下，结果发现很简单，就决定汉化了，同时自己的个人网页也开张了。不过《游戏王6》的文本好多，一直做到11月底才把全部卡片文本翻译完，大约有七八万字吧。



《放浪》的汉化也很偶然，当时施大侠正在连载PS汉化教程，他写了一个《放浪》字库察看程序，因为汉化《游戏王6》的时候我并没有修改字库，所以我对重

画字库没有任何经验，我就下载了一个回来研究，发现很有意思。后来过了几天我成功把《放浪》14 × 14 的大字库修改了，不过我很快发现，《放浪》还有一个12 × 12的小字库，结果我运气很好，无意中找到了小字库，当时兴奋不已。大约是去年10月底我公布了一些截图，同时也就决定开始汉化《放浪》了。放出了《放浪》的汉化截图后引起了大家的怀疑，所以我后来加紧破解，取得了不少成果，同时也对汉化《放浪》的麻烦程度有了大致的了解，不过我还是决定继续汉化下去，第一是我已经公布了截图，不好意思放弃，第二是我非常喜欢《放浪》这个游戏。由于公布《放浪》汉化的时候《游戏王》的汉化工作并未完成，有人怕我会停止汉化《游戏王6》，其实以我的性格来说，公布了一个游戏汉化工程的话是绝对不会中途放弃的，不过后来问的人越来越多，我就集中了几天把《游戏王6》解决了。《游戏王6》完成后，我就又开始全力进行《放浪》的汉化。PS游戏汉化的麻烦之处在于游戏的镜像文件超大（700MB），使得查找文本数据很不方便。《放浪》的漂浮文本有3000多句，都要一句句地找出来，指针表200个，总文本约十多万字。《放浪》汉化虽然困难重重，但总算完成了。《晓月》我很早就打算汉化了，因为我认为我不像一年前仅仅是个翻译，而是已经掌握了基本的破解知识的破解人员，也有一定的破解经验。所以暗自决定这次要独立汉化《晓月》，而且在保证质量的前提下，速度要尽量快。

《晓月》官方的发卖日期是8号。我那段时间很忙，本打算借发卖后的周末研究《晓月》的汉化。没想到《晓月》的ROM在5月3日晚上就出来了，给了我一个措手不及，当时简单考虑了一下便决定抽出两天时间来投入汉化，现在回想起来，这个决定真的十分荒唐，因为我没有破解“《恶魔城》系列”的任何经验，而且看样子《晓月》的文本量也不会少，两天内怎么能完成汉化呢。不过当时也没想那么多，便开始了汉化历程。为了保证翻译质量，我花了8个小时把游戏通关，然后便导出的文本有大约60KB，去掉其他控制符后大约有2万字左右。翻译是我的老本行，做起来轻车熟路。话虽这么说，但文本量是摆在那里的，我马不停蹄地打字10多个小时，中途不断给自己加油，终于挺了过来。虽然现在想起来自己都觉得很不可思议。文本翻译完以后，剩下的工作就是导入和测试了。也许是拜破解《放浪》积累下来的经验所赐吧，这部分的破解工作很快便完成了。文本导入后也没发现什么BUG。简短测试了一下，并没有发现什么问题，汉化就算大功告成了。

兔：这么说，最近这两个汉化补丁已经是你参与制作和独立制作完成的第7个汉化补丁了，请问你以后会一直这样自己独立做汉化工程么？

柳：如果能找到合适的翻译和文饰人员的话，我还是愿意合作的。但是我不想再去给别人帮忙翻译。因为游戏汉化工程里最辛苦的是翻译，而且我现在还是个学生，随着学业越来越繁重，我的业余时间不太可能会允许我再进行一些游戏文本翻译之类的工作了。

兔：当一个合格的汉化翻译你认为都得具备哪些条件呢？

柳：我觉得耐力是最重要的。游戏文本很多很多，大部分翻译志愿者都很难坚持下来。翻译工作相当枯燥乏味，而且还是无偿的。所以我觉得在这样的现实条件下，不存在所谓的“合格的游戏汉化翻译标准”，因为翻译根本不够，能上的都要上。不管翻得多还是少、好还是坏，都值得尊敬和鼓励。理想中的翻译境界我们当然是可望不可及，汉化毕竟是在做“义工”，参与者有一份无私奉献的精神就已经很可贵了。有的人说汉化翻译的水平都不是很高，我同意。希望他们听了上面我说的这些话，能够给予理解和支持。任何事情都是说起来容易做起来难的。

兔：是啊！的确是这样。另外似乎有不少人把汉化项目看成成名的捷径了。大量的PS（Photoshop）高手对汉化项目的炒作会对汉化事业造成什么影响么？是否应该阻止这样的炒作？

柳：我觉得这也没办法阻止，类似现象以前在国内时有发生，人们一旦发现一件东西或行业有利可图就一拥而上然后直到搞滥甚至是搞臭。我觉得现在的汉化好像有点向这条路靠拢了，汉化截图满天飞，汉化消息不绝于耳，但真正汉化完成作品却很少。说起截图，除了现在已经比较少见的那种自欺欺人的Photoshop伪造截图之外，要弄个真实的汉化截图也不难（比如修改几个游戏中的字符），但是这并不能和汉化划上等号，汉化是很漫长和艰难的过程。但是有些人出于某些原因，无责任地放出截图，然后以找不到翻译为由，没了下文，让玩家空等；同时也给玩家一种“汉化游戏很容易”的错觉，并给其他的汉化者造成压力，最后使得玩家对汉化本身失去了信心。我觉得这是一种不太好的现象，现在玩家对汉化事业的信赖度已经远不如前了，这大概就是对汉化工作最大的负面影响吧。关于汉化炒作，我倒觉得运用恰当的话并没有什么害处，只要汉化人能保证这个游戏会完全汉化，不负玩家的期待。宣传炒作一下也无妨，汉化人也累，也需要一些鼓励，这我当然理解。但是如果过分了，比如一味注重宣传而忽略了本身的汉化质量就不好了。还有个现象我想提一下，有些人故意去掉汉化补丁中的作者信息，然后放在自己的网站上用来提高网站知名度，对汉化者的辛劳只字不提。我觉得这个行为是不道德的。汉化者已经很无私了，免费提供补丁。但是如果某些人转载的时候连汉化者的名字也去掉，只会打消汉化者的积极性，有百害而无一利，希望这些人给予汉化者应有的尊重。



兔：这些需要人们自觉来维持吧。对你而言辛苦完成一个汉化工程以后给你带来的回报又是什么？

柳：还是成就感吧，看到通过自己的努力使游戏中的文字变成了中文，有一种说不出的兴奋，我觉得这是靠写攻略或者完美通关也无法体会到的，有时候想想，哎，能做到这一步，付出再多也值了。另外玩家的支持也是很重要的，看到自己汉化的游戏有很多人在玩，我想汉化者也会很欣慰的。而且参与汉化一个游戏后就会积累一些实战经验，这也是非常可贵的。

兔：你会为了自己的生活放弃游戏汉化么？

柳：如果为生活所迫，汉化当然要滞后，也有可能放弃。毕竟汉化需要花费相当多的时间和精力。现在在校业余时间还比较多，以后进入社会还能不能继续汉化下去也是个未知数。当然，我也不想放弃，毕竟是一个爱好。

兔：我相信玩家们也会体谅你的。在采访最后有个大家都很关心的问题，你接下来会作哪个游戏的汉化？

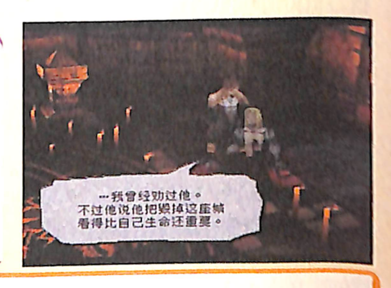
柳：近期我还没有汉化的目标，我想花些时间学习一些与asm hack相关的知识，给自己充充电，对以后也有帮助。然后再找合适的目标下手。所以大家暂时还是不要期待啦！

兔：今天占用了你不少时间，谢谢你接受我的采访，再见。

柳：再见。

九柳简介

正式网名：九柳
常用网名：kuyagi
年龄：21岁
性别：男
原籍：武汉
日语：一级
个人主页：http://kuyagi.yeah.net/



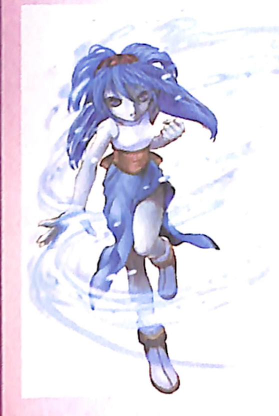
汉化工作简历

时间	内容
2002年2月~5月	断断续续参与《梦幻模拟战4》的汉化翻译。（同年6月剧情完全汉化版推出）
2002年6月上旬	检查部分《DQ VI》译文。（2003年2月剧情完全汉化版推出）
2002年7月~8月	翻译《FF VI》。（同年8月剧情完全汉化版推出）
2002年8月初	参与《白夜》的部分翻译工作。（当时别人已经翻译了一半）
2002年8月	数天后完成《白夜》的翻译。
2002年10月初	宣布汉化《游戏王6》。（同年11月卡片完全汉化版推出）
2002年10月下旬	开始研究《放浪冒险谭》的汉化。
2002年10月	修改《放浪》字库成功，放出恶搞截图，受到多方质疑。
2002年11月	《放浪》汉化工程正式启动，其间完成了《游戏王6》的汉化。
2002年12月	学习中。《放浪》汉化基本停止。其间加入了《超时空之钥》的汉化工程。（仍在进行中）
2003年1月	到外地学习1个月，其间完成了《放浪》说明书的翻译。
2003年2月	完成了《放浪》的大部分的破解及翻译。
2003年3月	疯狂玩游戏，汉化完全停止。
2003年4月	完成了余下的翻译，测试等。（同年5月完全汉化版推出）
2003年5月3日~5日	自己HACK、翻译完成《恶魔城 晓月圆舞曲》。

GIRL PLAYERS 专辑 据不完全统计，国内的TV游戏玩家中女性约占6%，但她们给予TV游戏的贡献却远不止6%，她们的存在使缤纷的游戏世界更加多姿多彩，同时，女性独有的视点也为我们从不同角度理解ACG提供了有力的依据。以下几篇风格迥异的文章均出自女性玩家之手，感谢她们为《游戏·人》第三辑锦上添花，同时也希望各位不让须眉的巾帼女杰也能成为“游戏人”中一抹耀眼的亮色。

塞露西斯的传说

文：圣撰组工作室 ホーリー小狮



“飞叶翻步——三散华——飞燕连天脚——鹰爪落瀑蹴——狮子战吼——狮吼爆碎阵！”塞露西斯一边呼喊一边使出她的究极连续技，阴柔的拳力夹杂着暴风雪的咆哮，一瞬间便把我方打得抱头鼠窜哭爹喊娘溃不成军。塞露西斯在一团冰青的光芒中摆出了她那极具魅惑之力的胜利POSE，脸上冷酷得不露一丝笑容，仿佛在对地上的我方说：“来吧，你们将会受到寒冷的制裁！”

看过GAME OVER字样后，我无奈地关掉了PS的电源，准备先休息一下，待会把难度降到“ハード”再去挑战。

冰之大晶灵塞露西斯Celsius的强悍和美丽是每一个玩过《永恒传说》的玩家有目共睹的。身着日式女性格斗家服饰的她外表天真又可爱，可是却蕴藏着难以估量的力量。塞露西斯使用和法拉一样的格斗术，但威力更加强劲，并且除了格斗术以外，她还会施展各种冰系晶灵术，实在是物理魔法双料BOSS。用“マニア”难度冲到这里的玩家，相信都要着实吃一番苦头，单单是她的大招“狮吼爆碎阵”就几乎可以瞬杀我方任何人，并且移动迅速配合“飞叶翻步”，大范围攻击的晶灵术，真不愧于塞雷斯蒂亚大晶灵的地位。崇拜塞露西斯的游戏玩家一抓一大把，我也是其中之一。NAMCO官方曾在日本网站上做出“《传说》系列”最高人气晶灵的评选，塞露西斯当仁不让获得冠军，其受宠程度可见一斑。鉴于此，NAMCO才决定让塞露西斯在GBA的《世界传说 换装迷宫2》中作为隐藏BOSS重现，并且还可以成为我方角色，这实在是太让人感动了！

玩家在仰慕塞露西斯的同时，对她的身世和来历又有多少了解呢？恐怕相当多的玩家都和我以前的认识一样，认为她只不过是NAMCO公司设计出的一位原创角色罢了，其实不然，关于塞露西斯有不少的传说和神话故事。

在古老的北欧神话中就有叫做塞露休斯Celshus的神（名字有细微差别），相传她是冰之女王的女儿，（关于这个冰之女王的名字已不可考，毕竟塞露休斯的故事在众多北欧神话中并不多见）长年生活在基尔鲁玛斯大雪山之中，从不和其他神以及人类接触。玩过《女神侧身像》的玩家都知道，邪神洛基有两个儿子，大儿子是火属性的魔龙，小儿子是冰属性的魔狼，而这个魔狼芬尼尔就是吃掉主神奥丁的家伙。不过在塞露休斯的神话中却是这样说的：洛基抛弃了他的儿子芬尼尔，雪狼芬尼尔便孤身一“狼”来到了基尔鲁玛斯大雪山，遇见了塞露休斯，两人，不，美女和野兽，话不投机就火拼，结果塞露休斯技高一筹，用一招“万箭穿心”（就是类似于《永恒传说》里的冰属性中级晶灵术，无数冰箭射出来）战胜了芬尼尔，于是芬尼尔就成了塞露休斯的宠物和座骑，汗……《永恒传说》里召唤冰之大晶灵时，可爱的塞露西斯就驱纵着一只巨大的雪狼，那个想必就是赫赫有名的芬尼尔吧。关于塞露休斯的外貌，本来应该是无人知晓的，因为没有人上过基尔鲁玛斯大雪山的山顶，不但因为极寒的暴风雪和大雪山那看不见的高度，还会有雪狼在山上随机出现……不过，书中记载有一位勇敢的青年做到了，他亲手杀死了雪狼，并见到了塞露休斯。很不可思议吧？这个家伙手段极其阴险，他摸索到了芬尼尔睡午觉的暖床（汗，叫“暖床”好像不太恰当吧……），守株待兔，等芬尼尔回来享受饭后甜美的午休时，将手中的剑插进了芬尼尔的眼睛里，就这样杀了它。（明显不符合逻辑，北欧神话里曾说到魔狼芬尼尔的弱点只有嘴，只有在它张开嘴时攻击它的口腔才有效，奥丁的儿子就是这样为父报仇的）芬尼尔临死前的哀吼，引起了大雪崩，把青年活埋了。青年醒来后，发现自己睡在一个冰窟里，而面前就是塞露休斯。塞露休斯质问他为何要杀了她的宠物，青年的回答很简单也很大胆：“因为我想见到你。”（好大胆的表白，这家伙真是当今年轻人求爱的典范）不知道塞露休斯是被打动了还是本来就对这个人类没什么兴趣，竟然就这样放了他，我可爱的芬尼尔你死得好冤啊……从那以后，住在大雪山脚下的人们就从青年的口中知道了塞露休斯的外貌——冰蓝色的秀发，冰蓝色的眼眸，冰蓝色的薄衫，全身就像一块冰清玉洁的冰雕一样，不断散发出冰蓝色的光芒——绝世美女。

北欧神话里关于塞露西斯的传说并不多，而且名字还不完全相同。古希腊神话里也有类似的传说，讲的是雪山上的一个叫做Celsaous的女恶魔，她专门吃人……而且手法很独特，先用极寒的寒风把上山的人冻成冰雕艺术，然后敲碎了放进嘴里嘎嘣嘎嘣……这个看来和塞露西斯没多大关系，虽然名字同样很像，并且也是冰属性。（另外我们工作室的某人还在非常非常少见的葡萄牙神话里找到了一个名字一模一样的家伙，Celsius，也是女性，只不过是个专门偷盗的母狐狸……）

NAMCO公司设计出来的塞露西斯，基本上是借鉴日本古代神话中的雪女的传说，这也是我最感兴趣的日本妖怪。雪女在日本相当有名气，所以关于雪女的故事“不要太多哦”，不过共同的特点都是冰属性，美丽，冷酷，人类女性的外形。其中在日本的秋田县流传的雪女神话就与塞露西斯特别吻合，NAMCO公司九成是采用的这个传说。

相传在日本战国时代，有一支军队在经过一座普通的山峰时，突然刮起了暴风雪，一刹那间整座山就变成了雪山，队伍被困在了山上。这支军队大约有40多人，队伍的首领叫做藤三佐源，他知道队伍现在处在半山腰，在这种莫名的灾难性天气下是不可能翻越这座“噩梦山”的，于是便下令在山上找一个山洞驻扎，等暴风雪停止了再走。于是，他们很不幸的找到了雪女的栖息地——万年冰洞，（怎么样？确实是取材于这个故事的吧？）接下来就不用细说了，冰洞内部异常复杂切极为寒冷，一行人就像RPG一样向洞窟深处行进，队中的士兵越来越少，不是冻死就是失踪（怎么这么像《指环王》？）。最后，连同藤三佐源在内只剩下最后10个人左右，他们碰上了“BOSS”雪男，就是浑身雪白毛的巨大人形怪兽。不过这些人不愧是战场上的武士，他们奋力战胜了雪男。接着，在冰洞最深处等待他们的，是“最终BOSS”雪女和她的雪狼。雪女身着简单朴素的服饰，看起来只有十几岁，像普通民家的农家女一样，外表妖艳迷人，可是皮肤苍白，没有一丝血色，脸上没有任何表情，简直就像僵尸一样，并且，她拥有无人匹敌的古武术！她身边的狼体型巨大，动作也极为迅猛，一口就足以吞噬一个活人！故事的结局也可以想得到了，所有人全部惨死在雪女脚下。这就是雪女的力量！



以上便是秋田县的雪女传说，怎么样？是不是酷得一塌糊涂？

这个故事里有哪些被NAMCO公司借鉴了呢？场景——万年冰洞，在《世界传说·换装迷宫2》里出现——极度寒冷的气温，必须装备防寒的装饰品才能免受超低温得伤害，并且，塞露西斯也是作为最后的BOSS待在洞窟最深处等待玩家的到来。外形——塞露西斯身穿简朴的女性格斗家服装，确实很像邻家女孩，年龄也在十几岁左右，天真可爱，但性格却很冷漠，从来不笑，对别的大晶灵尤其是火之大晶灵伊夫里特不理不睬，性格异常孤僻，（这也和属性有关，水属性给人的感觉就是温柔可亲，火属性炽烈暴躁，光属性高贵圣洁，而



冰属性则是冷酷和孤寒的象征）但同时也具有极为冷静的判断能力。并且，塞露西斯娇小柔弱的身体里拥有不输于男性的力量，精通各种格斗技巧，近战方面绝对强劲。在《永恒传说》里，当与她交战时，玩家会提前领教到法拉的各种究级必杀技，（原来法拉只是塞露西斯的徒弟啊，晕）而在《换装迷宫2》里，她除了原有的晶灵术和格斗术以外，还多了一招“冰青十连击”，太酷了！

另外，有人说火之大晶灵伊夫里特暗恋塞露西斯，这个就纯粹是NAMCO添加的原创情节了，在神话传说里塞露西斯和伊夫里特绝对八辈子也扯不上关系。而且伊夫里特真正喜欢的是水之大晶灵温蒂妮，对于塞露西斯，只能是因为属性相克而产生的微妙关系吧，塞露西斯本人是很讨厌伊夫里特的，原因是伊夫里特太热了，老在她鼻子前面晃来晃去让她感到严重的不舒服，而且伊夫里特外貌丑陋，粗野暴躁，急脾气，大脑简单四肢发达……不知道玩家在《永恒传说》里宿营时有没有看到过相关的对话。

看过这些传说、神话以后，是不是对塞露西斯的理解又更进一步了呢？



© いのまたむつみ © 藤島康介 © 2000 2002 NAMCO LTD.

我也是一时兴起才翻书上网查阅这些资料的，最近对各游戏中的女性格斗家特别感兴趣，如法拉，莉莉斯，以及《幻想水浒传2》里的若叶。

休息到此为止。现在，我要再次以“マニア”难度挑战塞露西斯一次，渴望着再一轮的被虐……

对背叛的背叛——解读《剑风传奇》

文：王魏

经典就是这样一种东西，每次你向她回首，心中总会被注入新的信息。

这是我第二次看《剑风传奇》。第一次是在两年前，那时它给我最深的印象是一种漆黑的、神秘的、无可名状的悲哀。而此次，这部动画像闯入大气层的陨石般，深深落入我内心理性之海。

悲剧，触动人情感的是其中人物沉重的不幸，而短暂的情感涟漪荡漾开去以后，留在水面之下的，是被生命之火熔炼得透明的石块，那就是对无奈的思考。

孤独、黑暗、恐惧、无奈……擎着霸王之卵的妖魔状手指伴随着低沉的声音把这些情绪的混合体深植入我们的脑海。因为我们即将要面对人类最难面对的撕裂口——梦想与现实的夹缝。这条缝隙如此之细，让身在其外的人总看不到她的存在。然而人们总是会触及到她，然后惊觉那薄层事实上连接着无法通过的异次元空间。

故事的另一个名字是《烙印战士》。虽然我并不喜欢这个名字，但“烙印”这个词微妙地诠释了故事的主题。烙印，是残酷命运的象征。一旦痛苦在人圣洁的躯体上留下伤痕，人就得永远背负。作者在这方面显然是“人性本善论”者。故事中的人物们，从客观的角度上看，经历的过程是“拥有善良与理想——残酷的命运——失去人性”，从主观上看，则是“遵守神的规范（道德）——受到神的玩弄——舍弃神性的一切”。不管怎么说，他们都是从尊重他人存在的意义，变得诋毁他人作为人的理由，换句话说，即是从文明走回野蛮。

“他仅仅只是将剑扔过来，但是那才是真正拯救人的方式。”

叙说自己心情的卡思克，无意中道出了她以细腻的感知触及到，却还没意识到的格里菲斯的本质。

仍为白鹰的他，是懂得爱人的。这种爱并非天真的未经世事的“好感”，而是在他经验中凝炼的本质的坚硬的结晶——对他人存在的承认和尊重。这并不是一件简单的事。每个人要把他人从自己的世界中分离出来，是需要一段时间的。我们如果仔细审视自己，也许会意外地发现，当剥离了他人对自己生活中物质上和情感方面的影响，“他人”这个概念，竟一下子褪色到与地球另一边的一棵树无异。当我们仅仅是为了自己存在的需要而承认他人时，那种依恋的感觉并不是“爱”。真正“爱”的对象永远只能是独立的个体，而非工具性的附着物。

正因为他是以“承认他人”为思想起点的，所以才会说出“那是他们自己选择的战争”，“朋友对我来说，应该是具有权威性的，只为自己活下去的人”这样的话，所以无法将鹰之团的人们当作工具使用而自己独善其身，所以才一直拼命地用自己的行动去挽留津，而不是强制地约束他，并有意识地不断强调他是“自己的东西”，……作为鹰之团的首领，格里菲斯并不是个自我中心的主观主义者，从另一个角度来说，他尊重神，尊重神所创造出来的这个世界。

然而，他所承认的世界背叛了他。

那么轻易地，好像神不经意间从他精心搭建的梦想之塔中抽掉了支柱……

……于是，梦想轰然崩塌。

作者用最为惊骇的主线情节，最激烈的方式诠释了他心中的迷茫。格里菲斯，拥有耀眼的智慧、坚强和美丽，似乎是集世之神爱品质于一身，看似一步步稳健地迈向自己的梦想，却也在命运之手的轻轻一拨下，没有选择地默视自己梦想的碎片化为风尘粉末。那其他人的希望何在？以自己的平庸之躯苦苦遵守神之规则的普通人，他们的努力，最终也只能命中注定成为阳光下的泡影吗？

于是，血色的夕阳下中，已无人形的残肢缓缓地，默然地，残酷地，举起了霸王之卵。

……这是对背叛了他的世界的背叛。

鹰之团成了祭品。人的肢体被蹂躏成那样的状态，都让人不忍把他们视为曾经有生命的人了。这是迁怒，泄愤，或是对津和卡思克的报复？不是，因为他从不奢望别人像物品一样任他摆布。那么他毁灭的是什么？是他过去对世界的认同，认为只要努力地跑，就能到达白色城堡的信念，以及对其他的“人”的尊重。否定了一切“客观”的法则后，他用自己的方式重新定义了世界。换句话说，他所做的，是对神所建构的世界的完全解构和重组。

对异己生命的认同程度是文明发展在人性层面上的标志。综合人类所有正面因素的格里菲斯，他的陨落也许象征着人类力量在命运前只能卑微地枯竭。

这种悲剧的气氛是弥漫于整个故事中的。不只是格里菲斯和他的鹰之团。最先朦胧地给我这个感觉的是一个的确非常卑微的配角——津的养父，甘比鲁（一版本翻译为科威特）。开始，曾以为他存在的意义只是“津不幸的制造者”，但将他从那个角色中抽出思考时，感觉改变了——他的命运是格里菲斯的一个预兆，他们走的是同一条路。



甘比鲁是个粗鲁的军人，但他收养了“害死”他妻子的小津，并教他剑术，从敌人的刀口下救了他，用独有的粗暴方式将他拉扯大。这一切足以说明甘比鲁内心深处的善良。他保持着对“津”这个独立人格的承认与尊重，而非自我中心地将他和妻子的死亡混为一谈。

但是，命运改变了一切。

视战斗为生命的他再也无法身披战袍，率领着部下叱咤风云了。军队不需要残疾，哪怕残疾的躯体里有一颗为战斗而跳动的心。他作出了和格里菲斯同样的选择，打碎了自己的世界观，否定了津的存在，把他视为与自己不幸相连的一部分。在他心中，津已经由“人”降格为了“物”，在他的意识中，那个瑟缩的惊慌的痛苦的孩子已不是津，而是他自己世界的一部分了。

“认同世界，认同努力和梦想”——“命运的巨镰撕碎了梦想”——“背弃世界，抛弃人性”。

整个世界就在这样的一个迷乱的模式中轮舞。

这种解释已经是悲哀到无以复加的程度了。但是，正如潘多拉的盒子里仍有希望，他也没有用悲哀的黑幕将世界完全遮盖起来。他留下了一个背负痛苦烙印，在黑暗中寻找光明的人——津。

津比任何人都更早地遭遇了命运遗弃的黑暗。但是他是幸运的。当甘比鲁的死几乎毁了他时，鹰之团将他拉了回来。他经受起命运的责难，背负着痛苦，经历着恐惧，面对着迷茫，但仍然，战斗着。也许，这是在暗示着……

被神抛弃的人，只能在同伴中获得救赎……

重看《剑风》，为它的剧情感动，为它的人物感动，但最重要的还不是这些，它传递过来了作者对命运的迷茫，它给出了问题，却没有给出答案。

本应如此。

因为它描绘的是最为壮阔的史诗，同时也是为最精致的人性。两者都包蕴着人们必须永远追寻的答案。

英雄主义时代

文：天丛云剑

时代似乎永远需要英雄，不论是作为精神领袖也好，或者是在实干方面颇有成就的……这是从比超级马里奥更早的童话时代就决定的事。

当然这个时代的人更希望英雄能带领自己去寻求刺激，故而……这是一个英雄主义的时代！

定义“主义”总呆板了些。

当我们对孩子们热衷于咸蛋超人或蝙蝠侠之类表现了然的微笑——了然是因为我们意识到他们只是孩子——我们自己却更追崇角斗士般的英雄主义——从本质上来说，两者的区别并不太大，如果一样要拯救人们于水火之中，个人的能力大小不能放到同一环境中去比较，就好像没人知道蝙蝠侠和咸蛋超人究竟哪个更厉害一样。

虽然创造一个十足的坏蛋明显比创造一个完美的英雄更加困难，好莱坞依旧是制造英雄的行家里手。在大力发挥他们的个人英雄主义的同时，又巧妙地从其他角度淡化反派角色的不合理性，从而深化友情、爱情的力量才是正统的成人游戏——的确，不单纯的英雄对孩子而言实在是有点难以理解。可是大人绝对不能失了作为“大人”成熟风韵，因而，实干的英雄同时兼备了精神领袖的才能，在必要的时候借助人民的力量以显示人民的地基作用。不得不承认，这是真正的狡猾，不，是慧黠！

在看《黑暗精灵》的初期还惊于作者完全没有受那种狂热的个人英雄主义的影响而创作着一部成功的奇幻作品——但是后来才知道，虽然仍不失为一部成功的作品却同样没能摆脱个人英雄主义的阴影——或许是作者意识到这点，最近崔斯特有赴黄泉的可能性。这个背叛了族人和罗丝神后的游侠英雄，显然是具备了作为英雄的各个要点的——痛苦的童年，人生的考验，出类拔萃的能力，无畏的心，坚定的信念……短暂的迷惘和困顿说明不了什么问题，一个完美的英雄，大公无私，热情勇敢……赞美的词语有很多，但是全搬出来也没有那些鼓舞人的英雄事迹来的有说服力。



是的，当语言变成行动，我们就对个人英雄主义束手无策，我们臣服于那种无法超越的优秀——上帝赋予一部分人优于其他人的理由在于被赋予了特别的使命——然后，我们忘记其中有点可笑的“孤独感”，坐享其成英雄应该做出的贡献。

可能没有《指环王》的出现，我同样不会意识到崔斯特也是个人英雄主义的典范。游走在不同层面上的两种英雄主义，不小心拿来作了一下比较。发现他们的本质并没有太大的变化，虽然跨越了时间和空间的三维世界，同样的精神和创意。

作为崔斯特来说能够推翻自己，推翻一种旧的思维定式，成全了一种新的人格和理想，虽然伴随了失去了痛苦，但是以英雄的成长来说是既定的典型。其实这明显是不够的，就好像地表精灵、人类或矮人无法轻易相信一个黑暗精灵一样，尽管崔斯特身体力行……

人们往往觉得他们伟大是因为要批判自己从小到大所受的教育和被灌输的思想是一件极为困难的事情，他们能去做则更为不易——于是，英雄产生，冒险开始。

而在《指环王》中，与其说是以个人为单位的英雄不如说是英雄集团——尽管是集团，却仍然是顺应民心民意出现的小个体，如果与整个人类精灵矮人社会的大范围作比较的话，只算得上沧海一粟的薄弱。虽然恶魔通常是势力强大，为了不知名的理由而妄图统治世界，且一般不会孤军奋战还比正义一方拥有更多有利条件，但诸如《指环王》之类把希望寄托在某一种物件象征上的故事却并不在少数。因此正义出现并有可能战胜邪恶的动力就有了有力的佐证。接下来是人应该去创造的奇迹——在此，对于精灵矮人甚至表面上毫无优势的HOBBIES没有歧视存在。

试想，历史上诸如此类的英雄也是在一片茫然和困惑中成长起来，只是他们更多的倾向于改造人，然后再改造世界，故事中的英雄则幸运许多，人已经被改造，他们只是应时代的需要出现来改造世界而已，负担全在反派角色的身上。

正义为正义，邪恶为邪恶，一切似乎黑白分明……只可怜有小部分的英雄，他们做着为人为国的事情，却同样不受别人的理解，也许是他们的行动还不够惊天地泣鬼神，也许……人的良知或认知真的缺少了些什么……也许……基于多数人或多或少的正义感和判断能力产生的摩擦，邪恶的定义比正义宽泛太多……

寂寞如崔斯特也在不断地展现自我中找到了归宿和盟友，如果自始至终他都没能为别人所接受的话，当回顾自己的道路一片懵懂和无奈时，会不会后悔？而传统的黑暗精灵们更能把他作为最好的反面教材加以稳固自己的宗教统治，长久长久……

而如果Frodo“军团”没能成功封印魔戒，使得世界成为了Sauron统治下的地狱，原始英雄范本就会出现偏差：Saruman无疑是世界构架中重要的组成部分，而Frodo就成为反潮流的代表。

也许战争，真的是如杨所说，是坚持的各自的正义，挣扎在生死边缘的东西吧？这样，“胜者为王，败者为寇”的道理也能得到更合理的解释。

只是，对于生命有限制的英雄来说，盛大的葬礼可免，华丽的陪葬品可略，甚至是死亡的方式也能勉强忽视……吟游诗人口中传唱的故事断不能缺——这是英雄作为这一特殊身份最后的精彩和作用。

显而易见，单纯的个人英雄主义是不够的。尽管英雄我们需要，可是独个的英雄过于孤单，而我们也不至于无能到靠别人来创造自己幸福的地步，哪怕只是希望或想象也不是积极的人生态度，所以有了《潮与虎》似的结尾来证明依靠英雄和物件崇拜之外的主观力量所到之处创造出的奇迹——团结就是力量。



曾经沧海——沉淀在《幽游白书》里的爱情

胜负师语：认识天丛时只知道她喜欢COSPLAY，没想到细腻的文笔也让人心醉。字里行间充满了女生独有的感性，还有那过分挑着的压韵。(^_^)《幽游白书》一直都是我最喜欢的动漫作品之一，她留给我的是年少轻狂时的记忆。一直认为这样的作品与少女漫画泾渭分明，也未曾想过其中会有甜蜜苦涩的爱情。好文章如同好酒不可私藏，等不及在下一个2月14日才为诸君奉上。老瓶中的新酒同样芬芳，或许它盛载的是你我的渴望……

一直坚信《幽白》是个传奇。

第一次看《幽白》登在《画王》里。小巫女骑着扫帚飞来飞去；阎王的儿子咬着奶嘴坐在阎魔殿里；不良少年莫名其妙变成地缚灵；他有个青梅竹马的女孩，两人之间总是争吵不息；还有眼神凶恶的同学，天天向他挑战打架本领，虽然每次被他揍趴下去，却永不言放弃……

10岁的我坚信，这绝对是个传奇。

后来《幽白》渐渐深入人心，传播成全世界皆知的“秘密”，不再是小女孩每夜梦里的专利。直到开辟成单行本的天地，我捧起它装作非常“懂经”，忽然被感动得不行——那些沉淀在《幽白》里泛黄的爱情。

幽助和萤子是一双白璧，没来得及经过小指勾小指承诺爱情，不像固定模式的男与女，在雪地里用童稚的声音保障未来的婚姻。

第一次心动在微光晨雾里，沉睡好久的幽助就能回到阳间，少女没有犹豫吻下去。醒来用了整整六格并排分镜，幽助微笑着说“おはよ”，神态细腻，萤子已经热泪满盈。



在此之前，我不肯定富坚大神的画技，也认定青梅竹马的结局一般只是分离，这样才有戏剧性。等到幽助经历了很多事情，每一次都会在格与格之间闪过萤子的身影。连飞影、朱雀都知道幽助失去什么最伤心。那时我已相信，女主角的地位一开始就决定。明明我喜欢牡丹更甚之，雪菜也比她美丽，还有较静流缺少了个性。可我的执念毕竟传达不到日本去，作者大人也没有改变最初的设定。

感动的不是幽助最后选择按下蓝色的决心，所谓女神般存在的意义。从第一卷开始看他画技慢慢炉火纯青，幽助越来越英俊，在海水里微笑着他的青春和爱情，还会死鸭子嘴硬。

真正感动的是魔界统一战前他俩最后一次相遇。要去魔界三年的幽助表情就像在讨论学期旅行。他说回来后的事已经决定，“结婚”听上去不符他的个性，可表情认真容不得你不信。他笑到露出白牙，仿佛戏谑般漫不经心：“萤子，我爱你。”



所以全世界的女子都在那一刻对他而言失去吸引，因为我们都知道幽助那么迷糊的家伙不会常常赌上誓言约定。

不论之前以后冷眼旁观多少爱情，都不及他那一句“我爱你”更让我感到爱情平淡如水又刻骨铭心。就算现在更多孩子只看《HUNTER × HUNTER》，大叫“酷拉奇牙团长命”，甚至不知道幽助曾为这个女孩这般倾心，我也敢眉头微蹙笑他们没能慧眼独具。所谓经典是指历久长新，现在浮躁的作品没必要太过关心。

这是《幽白》里第一段爱情，轻轻巧巧甜蜜温馨。

桑原与大多数女孩心仪的类型相异，只比牙岛俊生稍微可以，不至于家人见到后打电话报警。而他姐姐怎么会如此美丽，不禁怀疑他家遗传基因或身世背景。

当时我心怀妒忌，他是不是灵力太高才爱上冰女——这个书中最美的精灵。不管他迟到的春天来的多么不易，作者也不该让读者失眠，叫他如意。

可是愚人有愚人的生活哲理，“我很丑但我很温柔”原来可以用行动演绎。为爱情他不畏披荆斩棘，绝无二心，没有异议。

暗黑武斗会上惊险的一击，反败为胜的他简直创造了一个搞笑的奇迹！只有富坚大神敢大声宣布那是“爱的魔力”，恐怕他当时的爱情正春风得意。

少年漫画有太多相似的形象不善表达爱意，经常让人啼笑皆非不知所以，可往往木讷的爱却能赢得美人心。漫画就是贩卖梦与仙境，让所有可能和不可能纷纷上镜。

故而我也会祝福桑原的前景，尽管必不可少需要困境，不能让呆呆的他活得太轻易。

《幽白》里第二段爱情，轻轻松松翻了过去。

没有想到用童话也能反映飞影和躯。

请观众坐好，皮影戏立即上映。

最初是一个叫飞影的孩子酷得不行，定要用全世界都嫌弃的眼神瞪着别人才甘心。他像很多不幸的主角一样，背负了惨痛的过去。不能言语，面对骨肉至亲。母亲的眼泪化成冰晶，给刚生下的孩子一人一粒。虽然是邪眼师应该穷凶恶极，珍藏的冰晶其实禁锢了心，生命只为妹妹默默运行。



后来他碰到神秘的躯，用符咒包裹的全身好像古埃及法老的木乃伊，谁料到符咒下是个美女？他终于为那个只有半个人身的女人卖命。花很大心思弄生日礼物让她高兴，为此身负重创还欠下人情，竟然仍然臭拽得要命。用明显伪装的冷漠声音说“生日快乐”，可惜藏不起来微笑泄露了全部心情。而她不发一语，巧笑倩兮。

谁都知道，故事到这里没有结局，大家伸长脖子等他俩的续集。



飞影一出现就叫很多MM爱到冒心。他几乎奠定了亦正亦邪角色的大受欢迎。后来不论是西索、赤尸还是卡卡西，都吸引一大群FANS愿意卖命。

躯没有出现之前，我没想过飞影也会拥有爱情，他从来不笑的表情太僵硬，虽说这是他招人爱的原因。或许我比飞影更喜欢躯，毕竟我有现实里的热情。她同样不为人知的过去，浅浅的任性隐藏进受伤的眼睛。7岁时硫酸灼痛留下了抹不去的痕迹，反抗的后果是从此不

再流露感情。长长的寂寞没人看清，好在还有飞影留心。

我认命——那是他们该得的感情，所有纠错的杀戮血腥化整为零。他得在魔界值班三年，不断踱来走去，而只有她会听他抱怨“好冷清”。

本来飞影注定要飘摇不定，因为他的宿命。很忧心他一旦停步就会失去原本的斗心——难道他不是最好的战士，需要不断挑战更强的自己？

可谁能忍心责备他堕入爱情？

至少，喜欢，喜欢躯的飞影。

《幽白》里第三段爱情，也许是富坚大神偶然泛起的童心。

最初的原则是不可在少年漫画里搀杂太多儿女私情，牵扯不清。例子很多比如《圣斗士》、《龙珠》等等都可以。太沉重的约定会显得比较中性，但幻海和户愚吕之间真的只剩云淡风清。

我想第一次看到那段我还不懂什么是爱情，把她想象成一枝金箭连接的两颗心。于是，自然而然忽略了他温情的眼眸，她无奈又理解的神情。

至今已不想深究50年前有过什么因缘约定，只模糊记得他的同伴们失去生命，他无能为力，如临深渊，如履薄冰。那个男人总是笨拙地伤害自己，连方式也不太小心。

所以幻海被岁月激荡游走，一个人熬过50年的担心，直到两人再遇，50年的岁月改变笑貌音容，甚至是人心。

她的徒弟和他当年同样年龄，而且似乎更加年轻。最大的不同是幽助不相信有什么他不可以。户愚吕不再是当时轻狂的少年天下无敌，害怕自己无法永远保持第一，不变的只有身体未曾老去，然而身与心早相差了几个世纪。还好，当年的浮光掠影残留了一点颜色在她的记忆。

我固执地相信，她接受他的挑战，自知必输无疑，只为了断50年的担心。人与妖怪最大的区别在于，人没有许多个50年可以守住回忆。到时没人会知道他惨烈疼痛的过去，注定他连外表都舍去人形。至少现在幻海看到他层层坚甲下的真心，被折磨了50年已经忘记为何悲鸣。只是，她不再年轻。当她踏入暗黑武斗会的比赛场里，她就不会顾及生命。

我终于明白有许多种方式能用来表示爱情，她们无法用逻辑公式排列成形。

脑海里户愚吕的话明确清晰，他无所谓地回答“不更改决定”（原话：我已经决定了，不想更改），双手插在裤子口袋里，仿佛冥狱界是出差目的地或是短期旅行。连小阎王都感叹他的愚笨，觉得可惜。



于是，19路黄泉上幻海和户愚吕最后的相遇，画面是风和日丽，她依然年轻，他不再冷酷无情。

她不说喜欢，他也不告白爱你，所有感情不言而喻。那匆忙的互视其实幽雅得不行，因为50圈年轮记载的对白再多也说不清。转身之后，从此是天与地的距离，就算轮回也不可能有机会相遇。他于是说“总是让你为我操心”，摘下镜片后的眼睛一片澄明。再一个50年后她不会感到寂寞，已经没有人需要她担心。

啊，很有可能幻海和户愚吕之间只是友情，全部的全部是我胡乱猜疑，以为那个美丽少女，他不可能不动心。是富坚希望故事多点悲情，凄凄惨惨戚戚，或者这对他们来说就是HAPPY ENDING？

以前喜欢“殊途同归”这一成语，原来也可以指代爱情。

《幽白》里第四段爱情，让无数少男少女永远记忆犹新。

在看到《千年的等待》之前没有细想过那个食脱师和雷禅之间有没有爱情，尽管他们在《幽白》惟一有过肌肤之亲。

记得女人并不美丽，却有敏锐的眼睛以及更敏锐的语音，连食人鬼的雷禅也忍不住为她立誓不再涂炭生灵。

如果像雷禅这么强大的妖怪也会在茫然间遗失了心，那感情总该石破天惊。可惜故事没有为他们准备足够分镜，匆匆打住留给读者自己去补充加续。

开始我比较赞同那是同级生物的惺惺相惜，暴力与意志撞击擦出的火花强过单一个体。于是他想他可以拥有更加强大的东西，这不是贪婪也绝非野心，或许勉强算是爱情，毕竟千年后雷禅也没后悔自己当初的决定。他向她求爱势必下了很大决心，不问她家事背景，只看到自己无法与之相比的差距。过后的千年也不可能在转世里遇到这么坚毅的神情，何况始终没有她转世的音讯。雷禅的感情煎熬在饥饿里不断呻吟，为她抛弃本性仿到肺腑，还甘之如饴。

最后我不得不承认伟大的爱情，魔界统一战就在两个相隔的千年里孕育成形。

雷禅相信人魔共处是上天注定，就像他爱上那女子，无法预测命运。

叹息着好饿，于是奉献了生命。还有儿子可以继续为自己誓言的效力。少年不需要克制自己，不会伤害生灵，他魂牵的少女在人间界候着他回去的消息。

《幽白》里第五段爱情，完完整整圈住了人魔的生命，使多少人暗中唏嘘不停。

下笔之前想过是不是给它加个标题，酎和枣只想到寥寥数笔。

在暗黑武斗会上就知道酎不属于反派阵营，没料到富坚大神也施舍给他爱情。赢他的枣，有美人必须的精致尤其是大眼睛，打败酎不需要费太大力气，他也认输得很服气。只是随后惊爆一句“什么时候再见到你？”，叫她错愕地不知如何回应。他却乘机大献殷情表白真心，“一年内一定追上你。”

我几乎要把酎归为桑原同样类型，虽然他是个酒鬼外加不够铁汉柔情。没想到之后一年他真会磨练自己，每回被枣修理得惨兮兮，还是很坚定，认为自己没有问题，看得铃驹也失去耐心。

酎一定不知道骂他“蠢货”的枣是何心情。想一直和他斗下去，看他力量增长，甚至某天超过自己——好像在玩养成类游戏。自己可以笑话他不够水平，可不许别人讲他如何不济。这就是女人心，大家看在眼里。

喜欢可爱的感情，简单纯粹不需要花费太多精力。看她生根发芽，若是开花肯定极为艳丽。

《幽白》里第六段爱情，你不只能找到酎和枣一对奇妙关系，冻矢、死死若丸、阵、铃驹、流石、小兔、榴架和树里，只要你愿意去追根究底。

翻过一页页泛黄的爱情，沉淀在《幽白》的世界里。曾经只在意其中孰输孰赢，而错过把那些照片收藏进记忆相册里，以至于现今要重新回到书里去寻觅。

始终忍受不了同人女甲乙丙丁，胡乱配对乱搞关系藏马爱上飞影，他们原本就有属于自己的爱情，那是让我曾经着迷的东西，谁也没有权利夺去。

一度幻想爱情是黄蔷薇巧克力，莱姆口味蛋糕甜蜜蜜，有长头发白睡衣的女孩每晚对月亮坦白自己：“我要和那个人相守到底。”于是我捏着背角笑到岔气，把所有描写爱情的甜美故事压在床单下，潜入梦里。

直到那天，发现爱情分成无数命题，《幽白》占去十万分之一，大多数与浪漫无缘，又充满攻击性，可是，你会注视她，用尽全部身心。

后记

用压韵的句子写文章真要命——要命的开心。重执《幽白》本是无心之举，翻过一遍后不能平静。现在有多少作品能在细节里斟酌字句，躁动的浮火浸成一种职业病。此文是为了唤醒沉沉睡去的恋心，回到那同学少年的年龄，那时手里只有那么几部作品，每本书翻来覆去也不会腻。而如今有许多选择可供挑剔，却没有那种迫切的感情，横眉指出这里那里，都是自己的不顺心不如意。其实只想表示一下自己的感情。如果马上能回到过去，我还是会爱上你（《幽白》），就像当年我们的初遇！





星之心画廊

游戏侧面

主持：阿修罗　编绘：陈杰

本故事纯属真实，如有类同，绝非巧合。

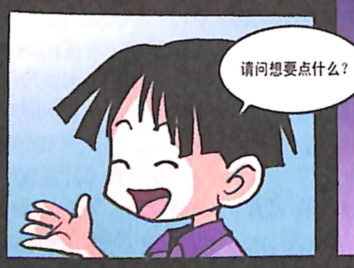






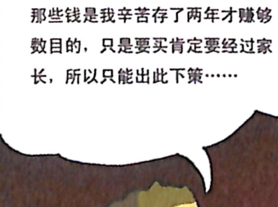










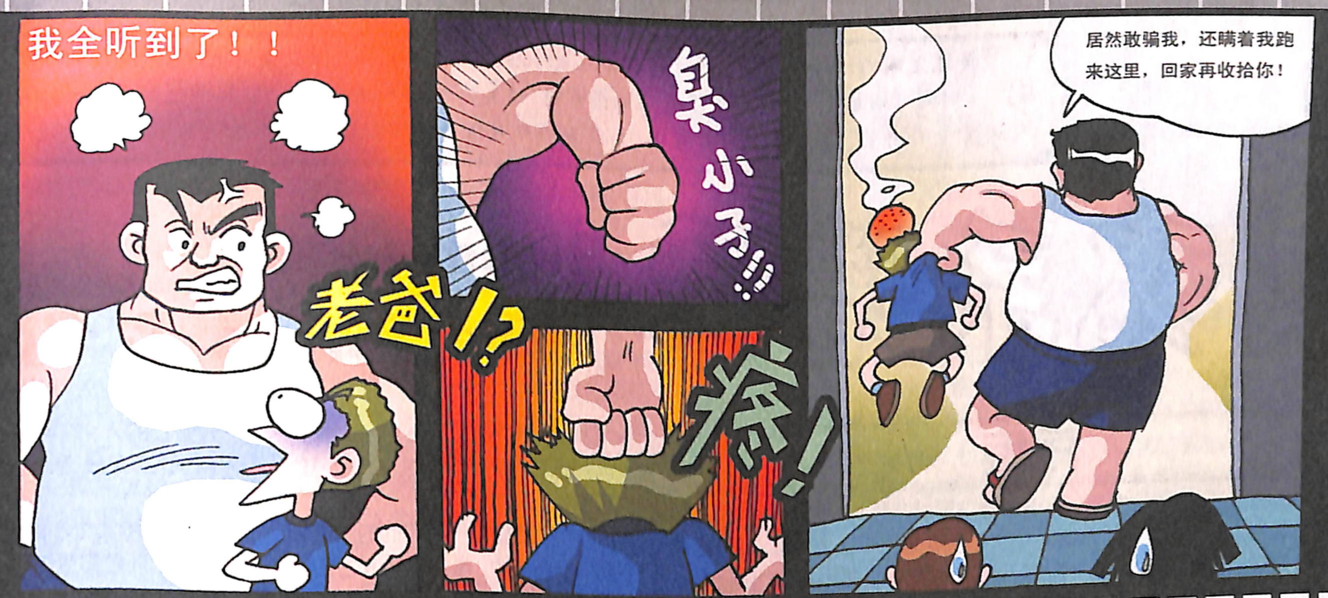


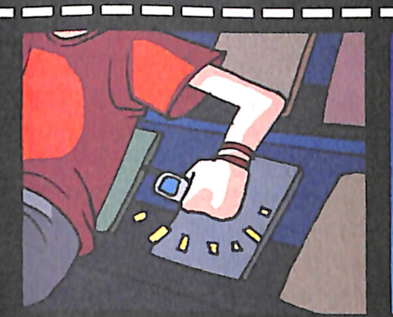




但是再高档的 DVD 也不可能这么贵啊，这样说的话很难有说服力咯，况且说这样的慌好象不是太好吧。




我全听到了！！
老爸！？
臭小子！！！
揍！
居然敢骗我，还瞒着我跑来这里，回家再收拾你！




哦？来你家玩游戏？好啊，我马上到！！




哈，一定是在玩《死亡之屋 2》。我最拿手！！

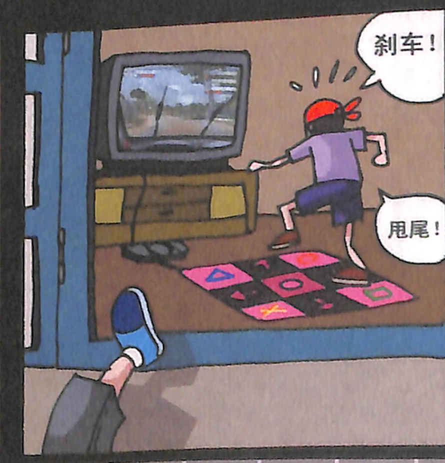

汗、有没搞错，拿枪玩网球。
扣杀！
上网！


你来啦！

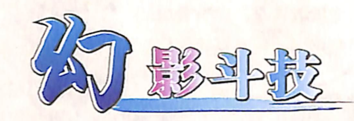

你怎么回事，用枪玩网球这么高难度的东西都被你想得出来。


我不算什么了，你去隔壁看看就知道什么叫夸张了。




刹车！
甩尾！

文：阿修罗



经过无数的世纪，剑与魂的故事不断地被吟游诗人们传颂着。围绕着那超越了神之领域的邪剑，人们的命运相互交错，形成了复杂的关系网。这剑与魂的系谱今天将在本手记中重见天日，众位看官看且看了，千万不可四处宣扬，那沉睡在地底深处的邪剑现在可睁着大眼睛看着你呢……

剑魂系谱录 Bloodline of The Sword & Soul



前传

在无法考证的年代和地点，超越了神之领域的邪剑Soul Edge突然出现在了这世上。这对二位一体的，可以为拥有者带来巨大力量，却要吞噬拥有者灵魂的邪剑给当时的人们带来无尽的腥风和血雨。与之相呼应，一把充满了灵气的神剑Soul Calibur也诞生了。这把灵剑和另外两件棍形和镜形的神器一起，不断与邪剑进行斗争。有一位英雄打倒了被邪剑控制的人，并借助三神器的力量暂时封印住了邪剑。但是他自己也受到了邪剑的诅咒，变成了不老不死的奇人。



在那以后，邪剑、三神器还有那位英雄都失去了踪影。历史上并没有留下三神器和英雄的名字，但是关于邪剑的传说则在人们中间流传开来：有一把叫作Soul Edge的神剑，它可以赐给人以无穷的力量。随着时间的流逝，传说变成了神话，而关于Soul Edge的事情也就离真相越来越远了。总有人因为各种目的想得到它，却都无功而返。当历史到了十六世纪的时候，我们的剑魂传说也就真正开始了……

那个时候，Soul Edge的故事依然广为人知。虽然对于一般人来说这仅限于神话的范围，但是拥有财力和物力的人们却总是不遗余力地想得到它。在一个古董商人们没有对外界公开的拍卖会上，英国的古董商人世家亚当斯一家以高价买到了被称为“Soul Edge”的宝剑，正在兼程赶回英国。然而他们没有想到，还有另外的人已经对他们的行动了解得一清二楚了。那就是意大利的武器商人威尔奇·布鲁克。布鲁克一家是靠发战争财起家的，威尔奇本人作为布鲁克一家的领袖也颇有才华。他对于这传说的神剑觊觎已久了。于是就秘密联络了一群海盗，要他们在半路上把Soul Edge抢回来。

说起这群海盗也绝非一般的人物。他们的首领是号称“世纪大海盗”的塞万提斯·德·里昂。这个人极其彪悍，因为自己的父亲——一位很了不起的海运商人遭到海盗的袭击身亡而决定成为海上的霸主。他率领的海盗团在大西洋上四处掠夺，各国商船没有不闻风丧胆的！就连大名鼎鼎的西班牙“无敌舰队”也不敢与其正面交锋。塞万提斯之所以会和一名武器商人合作，丰厚的酬金自然是理由之一，他本人对于Soul Edge的兴趣也是很重要的！

亚当斯一家遭到塞万提斯海盗团的袭击，夫妇俩和船员全部都被杀死了。他们的儿子洛克·亚当斯则因为躲在了船舱深处而从塞万提斯的刀下逃了出来，但是他也因为这个事件而失去了记忆。亚当斯的船因为失去了掌舵人而随着海流飘到了当时还很荒凉的新大陆。洛克在那里学会了野外生存的本领，不仅活了下来，还成为了一个十分强壮的人。连当地的印第安人也对他十分敬畏，称他为“白色巨人”。不过这都是后话，还是让我们先看看塞万提斯那边吧！

得胜而回的塞万提斯和他的海盗团返回了西班牙的某个小海港，那里是他们的秘密基地。虽然是受人之托，但是塞万提斯还是忍受不住“传说的英雄之剑”的诱惑，将Soul Edge拿到了手中……虽然他本人拥有十分强韧的灵魂，但是在恐怖之王Soul Edge的面前那是多么的弱小。塞万提斯的灵魂瞬间被邪剑所吞噬，而自己则成为了邪剑所操纵的玩偶。长期以来一直被封印着的邪剑一旦得到了解脱就疯狂地渴望灵魂和鲜血的滋润，它操纵塞万提斯对整个海港城进行了一次疯狂的屠杀。无论是平民还是塞万提斯的海盗手下，在邪剑面前都没有活下去的机会！

除了一个人，一个女人。在海港城附近有一个叫做“黑色尻尾亭”的地方，活下来的那个女人是这里的老板的女儿。塞万提斯当着她的面杀死了她的父母，然后又强暴了她。随后塞万提斯就像死掉一样陷入了沉睡之中。那是因为在这一次屠杀之中邪剑吞噬了太多的鲜血和灵魂，欲望一时得到了满足。而且，刚刚从封印中解脱出来的邪剑力量还没有完全恢复，所以它需要休息！而之所以没有杀死那个女人，是因为邪剑另有考虑：创造一个“邪剑之子”，以免当年被封印的情况再次出现。

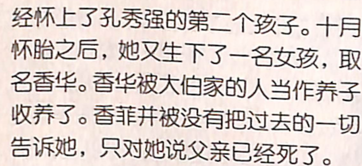
老板的女儿因而有机会从那个死城逃了出来，但是没有了家的她在乱世之中只能四处流浪。她向人们讲述塞万提斯屠城的故事，但是人们只是把她看成一个疯掉的女人。无助的她在无意中搭上了前往英国的客船。在那里，她生下了塞万提斯的女儿，而自己也因为长期颠沛流离而无法承受分娩时的巨大痛苦而死去了。英国的名家瓦伦丁伯爵夫妇发现了倒毙在自己门前的她和刚出生的女婴。没有子嗣的瓦伦丁夫妇决定收养这个女婴，把她当成自己的亲生女儿来看待，并给她起了一个名字：依莎贝拉·瓦伦丁。

回看死之商人威尔奇。因为塞万提斯自从收了定金以后就再也没有了消息，而亚当斯一家也突然失去了踪影，所以威尔奇觉得应该亲自去寻找“英雄之剑”才行。于是他率领着自己的得力干将沃尔多，带着一只巨大的船团到欧洲各地调查Soul Edge的情报，但是完全没有收获，不过在一路上船团倒是收集了不少珍奇的宝贝！没过多久，意大利战争爆发。意大利因为遭到列强入侵而显得政局不稳，而为了稳定国内民心，作为武器商人而闻名于世的布鲁克一家的财产全部被没收了！

没有找到Soul Edge，自己的财产和家业却都没有了！这让威尔奇陷入了半狂乱的状态，他对自己说，不能再让别人夺走自己的财宝了，自己的生命源泉一定要自己来守护。于是他花重金买下了一座小岛，并且在那岛上挖了一个很深很深的洞。在沃尔多的帮助下，威尔奇将自己船团上的所有宝物全部运到了这个洞穴里。在这项工程完成的那个早晨，威尔奇立下了让自己成为宝库盾牌的誓言，这就是富豪威尔奇最后的大事业！

当这个叫做马奈皮特的秘密宝库彻底建造完毕的时候，威尔奇早已经离开了人世。而他忠实的仆人沃尔多的年纪也已经不小了。因为长期在这个宝库里生活，沃尔多的视力极度衰退，而他的思考能力也变得极为低

下。现在他脑中惟一清楚的就是要守护主人威尔奇留下来的财宝！随着宝库名气的增大，想到这个地方来偷取宝藏的人越来越多了，不过他们必须要先躲过宝库中的各种诡异的机关才行。就算他们能够成功躲过机关，沃尔多也会对他们施以致命一击，因为他才是这个宝库最大的陷阱！



虽然Soul Edge重现于世，但是它出现时间实在太短了，根本没有引起大规模的骚乱。当然，对于情报网发达的炼金术士界的人来说，这就不一样了。有人收集了相当多的情报，并将它们写进了书中。不过这些书的数量十分稀少，只有在少数炼金术士和喜欢收集书本的贵族那里才能找得到。所以整个欧洲的人对于Soul Edge还是只限于对于神话的崇拜。

在欧洲人万分崇拜Soul Edge的时候，遥远的东方也在上演着一幕幕人间的悲喜剧。在中国内陆真行山有一座叫做临胜寺的寺庙，这里号称是中国武术的发源地，历史上有很多武术豪杰都出自这个地方。而因为和附近的村民协力抗击匪徒的缘故，临胜寺的僧人也逐渐向世俗的人们敞开了武术教学的大门。不仅那些想提升自己武艺的剑客们可以在这里学到高深的武术，就连普通的农民和商人们也可以学习防身之术。

临胜寺本堂供奉着自古相传的三件圣武具：护法剑、灭法棍和末法镜。虽然僧人们很虔诚地供奉它们，但是因为年代久远，人们已经忘了当初供奉的原由了。当然也就不会有人知道，护法剑就是和邪剑Soul Edge相对的存在——Soul Calibur，这三件圣武具也就是当年和邪剑做斗争的三件神器！不过知道真相的还有一个人，那就是和临胜寺有着密切关系的一个神秘老人。他是临胜寺的武术顾问，没有人知道他到底有多老，也没有人知道他的真名。人们只知道他精通所有的武器，所以称呼他为剑圣。而他的真实身份也就是当年封印了邪剑的那位无名英雄……最近，临胜寺附近搬来了一户姓柴的人家。柴家其实是明朝著名的军人世家，家族的长男要继承家业侍奉皇帝，而其他的兄弟则必须外出修行。搬来的柴家的家长就是当代家族的次男，他选择武林发源地的临胜寺作为安家之所自然是为了锻炼自己的家人。他在搬来不久以后就和夫人生了一个女儿，起名香菲。香菲从小就在临胜寺内修习武艺，专攻剑术。可能是因为军人世家血统的关系吧，在所有的见习生中，香菲的剑术是最强的！就连寺内正式的武僧也不是她的对手。可是因为她是女性，按照规矩她是无法成为护法剑的正式继承人的！而在这时，香菲的父亲也因病去世了。以此为契机，香菲专心地提升自己的剑术，逐渐成为了一流的高手。

就在这时，香菲和寺内的一个武僧堕入了情网。那个武僧叫做孔秀强，是二十年一度的灭法棍的正式继承人中最强有力的候补。因此他们之间的关系自然是不被寺庙所允许的！两个在小心谨慎地瞒着其他人的情况下度过了几年的恩爱岁月，还生下了一个叫作香莲的女孩。但是，在香莲两岁的时候，因为香菲一时没有注意到，被寺内的人发现了走到了屋外的香莲，两个人的关系也因此被公开了。

寺方绝对不会允许孔秀强的身上发生什么不祥的事，所以决定拆散这对恋人，就连小香莲也被寺方从香菲的手中夺走了。忍受不了夫离子散的香菲因此下定了离开临胜寺的决心。孔秀强的师弟，和孔秀强、柴香菲关系都很好的韩冬秀听说了香菲的决定，偷偷告诉了孔秀强，并且鼓励他开创自己的命运。于是，在韩冬秀的帮助下，孔秀强趁着天黑从临胜寺逃了出来，找到了正要离开的香菲。孔秀强将一把宝剑交给了香菲，将它作为两人爱情的见证，并以此发誓今后一定会再见的！



很快，香菲在没有告诉任何人的情况下就离开了临胜寺，去投靠在北京的大伯家。她希望孔秀强能够忘了她，一心走上灭法棍继承人的正路。这个时候她已经怀上了孔秀强的第二个孩子。十月怀胎之后，她又生下了一名女孩，取名香华。香华被大伯家的人当作养子收养了。香菲并没有把过去的一切告诉她，只对她说父亲已经死了。



而另一方面，临胜寺发生了有史以来最大的骚乱：镇寺三宝之一的护法剑失踪了。经过一番调查，发现犯人就是孔秀强。东窗事发的孔秀强凭借自己的武艺从寺内逃了出来，而临胜寺方面也开始了对于叛徒和失踪的宝物的调查。可怜只剩下柴香莲一个人孤零零地留在了寺中，被寺内的僧人当作孤儿来抚养。被寺内追查的孔秀强好不容易通过情报得知了香菲的去向，到北京找到了柴家。但是柴家的人却这样告诉他："香菲原本相信你会成为一名伟大的人物。看到你现在这个样子她会多么伤心哪！请离开吧！"无奈的孔秀强在不知道自己还有另外一个女儿的情况下就这么离开了柴家。既然现在连临胜寺也回不去了，孔秀强就决定去四处冒险。

在这期间，临胜寺的搜索队也在不断调查。第一个怀疑的对象自然就是香菲了。最后他们虽然找到了她，但是却没有发现护法剑。他们只看到了香菲正在教导年幼的香华练习剑术，香华手中只有一把样式古朴的宝剑。什么都没有发现的搜索队返回了临胜寺，几年以后毫无结果的搜索就这样无疾而终了。可是所有的人都不知道，小香莲自然不必说了，就连搜索队、柴家的人，甚至香菲本人也不知道，这把孔秀强交给香菲的古剑其实就是护法剑。孔秀强因为深知护法剑如果和其他两件圣武具在一起就能够发挥超强的威力，因此有可能被恶人利用，所以才将它偷了出来。离开了其他两件圣武具的护法剑在外形上发生了巨大的变化，所以知道两者关系的人现在就只剩下已经离开了中国的孔秀强一人了。在香华十岁的时候，香菲去世了。这个时候香华已经深得了她的剑术精髓，也继承了母亲留下来的宝剑。但是她对于自己的身世真相却一点也不知道。就这样，香华一家人天南地北，分散在各地，却都不知道自己在这世上还有亲人……

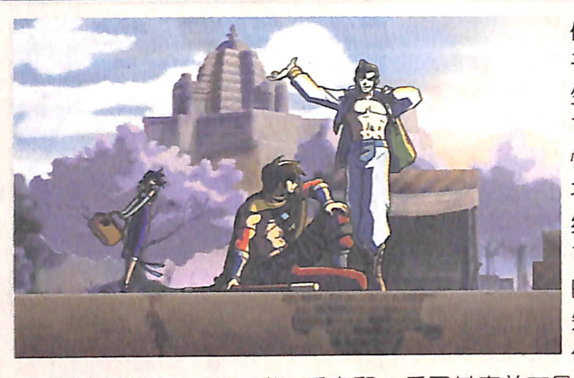
在护法剑被盗以后没几年，一个男婴被遗弃在临胜寺的门口。寺里的僧人在确认他的亲人不会回来以后收养了他，并用梵文给他起了一个名字，叫作柯里克。柯里克和寺内其他的孤儿一样从小修习武艺，他最擅长棍术。因为柯里克资质很高，所以在韩冬秀老师的教导下，他的棍术很快就成为了寺内第一。而他和学习剑术的柴香莲格外投缘，可能是因为从小都没有父母照顾的原因吧，两个人就像姐弟一般亲密。

邪剑重现

时光流逝，二十多年很快就过去了。真正的故事拉开了序幕。欧洲爆发了意大利战争，德国内部因产生了农民起义。而在东方，丰臣秀吉正准备开始侵略朝鲜的战争。日本倭寇对于中国沿海的骚扰更是日渐猖獗。战争使得人们渴望杀戮，战争使得人们渴望神兵。于是，关于邪剑Soul Edge的传说再次开始大范围传播。无敌之剑、英雄之剑、救国之剑……无数的谣传使得各种人物都开始以它目标进行旅行。

在中国，Soul Edge被认为是英雄之剑。明朝神宗皇帝为了得到它派出了庞大的搜索阵营。使用双节棍的大内高手李龙就是第一波搜索队的成员之一。但是李龙觉得与其去寻找虚无缥缈的宝剑，不如深入到倭寇的老巢日本去搞破坏。于是他违抗了皇帝的命令，用了自己的老对头张武的名字作为化名，搭乘了琉球王国贸易商人的商船前往日本。在船上，他遇到了一个叫做真喜志的少年，是船长的儿子。李龙觉得自己和真喜志很投缘，就把自己的双节棍绝技悉数教给了他。

来到日本以后，李龙成功暗杀了几个大名。但是毕竟这是敌人的地盘，被高手追杀的他身受重伤倒在了山崖边。醒来以后，他发现自己居然被一个日本女人救了。这个女人叫作千惠，和自己的老父亲八兵卫一起相



依为命。在养伤的日子里，李龙和千惠产生了感情，两人堕入了爱河。后来千惠还怀上了李龙的孩子。不过李龙那个时候已经治好了伤势，离开了千惠家继续自己的暗杀任务，所以他不知道千惠体内留下了他的骨血。然而李龙不知道的事情还不止于此：千惠和八兵卫其实并不是普通的老百姓，他们的真正身份是从忍者集团封魔一族逃出来的逃忍。

八兵卫原本在封魔一族拥有很高的地位，但是他却将首领斗鬼的灵刀灭鬼丸偷了出来。斗鬼自然不会善罢甘休了，他派出了很多手下去追杀八兵卫和千惠。但是擅长隐秘之术的八兵卫根本就没有让他们追查到过丝毫踪迹。于是斗鬼让手下最强的女忍者多喜前去夺回灭鬼丸。多喜和千惠从小就是好朋友，对于八兵卫盗走灵剑的事也感到非常吃惊。但是她还是靠着自己超出常人的情报收集能力找到了八兵卫一家。

在暗中观察的多喜发现八兵卫家中还有一个中国男人，觉得很吃惊。于是只能趁着男人离开的时候当面找八兵卫对质。因为相信多喜的人格和能力，八兵卫把灭鬼丸交给了她，并且告诉了她一些更让人吃惊的事：斗鬼趁着织田信长袭击忍者万字一族的时候将灭鬼丸夺了过来，但是他自己的良心也被这把刀夺走了。现在的斗鬼心中充满了邪气，已经不是原来那个斗鬼了！灵力很强的多喜凭着自己的直觉觉得八兵卫说的并非虚言，于是放过了他们父女，并且没有把灭鬼丸的事情报告给斗鬼。多喜在回复任务的时候对斗鬼说，八兵卫父女被一个中国人给杀死了，而灭鬼丸也被夺走了。于是斗鬼又派出刺客去追杀李龙。而这个时候八兵卫父女则再次悄悄地藏了起来。

一日，在多喜执行封魔任务的时候，她发现日本的妖怪最近变得异常暴戾起来，其力量也比以前大了不少。而自己心爱的除魔宝刀裂鬼丸更是起了巨大的变化，仿佛和远方的什么在呼应着。透过自己的情报网，多喜得知在遥远的西方有一把邪剑，直觉告诉她如果不把它破坏掉的话整个世界都会受到威胁的。于是她决定前往遥远的外国去除魔。不过在准备出发的时候，她突然得知有一个号称“战国的用心棒”、“孤狼剑士”的年轻武士御剑平四郎因为不满种子岛的铁炮对于传统剑术的威胁而决定去寻找无敌之剑索鲁艾吉（这是从欧洲商人那里打听到的名字，纯粹的音译）。多喜认为如果让他把邪剑带回日本一定会给祖国带来巨大的灾难，所以决定阻止他。

为了达成阻止御剑的目的，多喜利用自己的情报网将假消息传给了李龙：千惠和八兵卫父女被一个流浪的剑士给杀死了。深爱着千惠的李龙因此决定暂时放弃刺杀大名的计划，先为千惠报仇！他从多喜的假情报那里得知，御剑为了得到Soul Edge已经由海路前往中国了。于是他抢在了前面回到了国内。根据自己的分析，御剑很有可能会从长江的水路前进，于是李龙整天坐在竹筏上守候着仇家的到来。但是御剑似乎选择了别的道路，李龙守株待兔的行动失败了。他突然想起了御剑的目标是Soul Edge，于是他认为只要自己先得到那把剑就一定能够将御剑引来。所以他也开始了寻找邪剑的旅程。但是对于他来说，这旅程格外艰苦：一方面邪剑位于遥远的西方，要想抵达那里格外辛苦；另一方面，神宗皇帝对于违背了自己的命令的李龙十分不满，派出了他的死对头张武加入第二波搜索队，在寻找英雄之剑的同时还要将李龙处刑，而封魔一族的忍者也因为多喜的假情报将李龙列为了暗杀对象。

实际上御剑原本的确打算从水路出发的，但是一路上多喜四处给他制造麻烦，所以他绕了不少远路。就在和多喜的不断纠缠下，他不断向西方前进着。

这个时候在朝鲜，人们正为来自日本的倭寇的骚扰感到十分头疼。而最近又传来了丰臣秀吉要派兵攻打朝鲜的传闻。于是李氏王朝决定在沿海地带成立一个警备队。担任水军提督的就是大名鼎鼎的李瞬臣。为了提高水兵的素质，李瞬臣决定向自己的好朋友，开办了全朝鲜闻名的成氏道场的成汉明借调一些武术高手。于是成汉明把自己最得意的弟子，同时也是自己养子的黄星京送到了警备队。

成汉明虽然对自己的成就很满意，但是他对于自己只有一个女儿成美那一直感到十分遗憾。黄星京是一个孤儿，自幼起就由成汉明收养。因为学武的天赋不错，所以他一直很受成汉明喜爱。而一方面，女儿成美那却天生一副男孩子脾气，一天到晚想往外面跑。成汉明对于这种和传统礼仪完全违背的行为感到非常生气，总是要教训美那，结果搞得父女之间的关系十分紧张。这个时候Soul Edge的消息传到了朝鲜，在这里邪剑被传成了救国之剑。成美那这回有了目标，她认为如果自己能够找到这救国之剑的话，不仅能够将自己的祖国从遭受侵略的危机中解救出来，还能够让父亲对自己刮目相看，实在是一举两得。但是成汉明却坚决不允许她出去，还打了她一巴掌。受了委屈的她就背着父亲偷偷地离开了朝鲜。而黄星京在这个时候也接到了寻找救国之剑的任务，于是他决定途径中国，沿着丝绸之路前往救国之剑所在的西方。

在雅典，平凡的卖面包的女孩索菲蒂亚·亚历山德拉得到奥林匹斯的锻冶神海佩斯特斯的神喻，成为了24圣战士之一。然后带着受到了智慧女神雅典娜以及战神阿瑞斯祝福过的神圣武器到欧洲各地去寻找并破坏吞噬人灵魂的邪剑。在路上，她遇到了来自美洲的白色巨人洛克。洛克也在寻找Soul Edge，因为这个名字是他对于童年为数不多的记忆之一，所以他认为只要得到了Soul Edge自己就一定能够回忆起过去的事情。在打了平手之后，索菲蒂亚看出了洛克心中的东西。她告诉洛克，过去对他来说其实并不是那么重要的，他还有要守护的人。洛克想起了自己在新大陆收养的孤儿邦古，于是放弃了取得Soul Edge的目标，返回美洲去过开心的生活了。而索菲蒂亚则继续踏上了征途。



很快，她就找到了在西班牙沉睡的塞万提斯。感应到神圣力量的邪剑促使塞万提斯从沉睡中醒来，和索菲蒂亚展开决斗。一方面，索菲蒂亚心中充满了对于神灵的信仰，武器上也有众神施加的祝福；另一方面，刚刚从沉睡中醒来的塞万提斯还不是那么灵活。经过一番缠斗以后，索菲蒂亚成功地破坏了二位一体的邪剑中的雌剑，将它打成了无数的碎片。但是她自己也被邪剑破碎时的碎片给刺成了重伤。塞万提斯手中的雄剑开始发疯一般地攻击索菲蒂亚，不过多喜及时出现替索菲蒂亚挡下了致命一击。

随后的战斗变成了使用裂鬼丸的多喜和只剩下一半的邪剑的雄剑的战斗。战斗情况比刚才更加激烈。最后多喜成功地杀死了被邪剑操纵的塞万提斯，但是她自己的裂鬼丸也已经破烂不堪了。获胜的多喜带着重伤的索菲蒂亚离开了战场。在她们背后，失去了宿主和另一半的雌剑暴走了。一道巨大的光柱冲上天空，化成无数光点飞散各地。这就是后来所说的“邪种事件”。多喜尽自己所能对索菲蒂亚进行了救治，并把她送回了家乡。而从她体内取出来的邪剑碎片则被多喜带走了。

没有多久，一个叫做西格弗里德的人来到了这里。（关于他的故事请参看上一辑《游戏人》中的《剑魂传说》。）他将多喜没有破坏掉的Soul

Edge雄剑握在了手里，而自己也取代了塞万提斯成为了邪剑新一代的宿主。为了避免再次遭到破坏，邪剑和西格飞暂时藏了起来，不过这只不过是在等待更好的出现时机。那些追寻邪剑的人们突然失去了目标，只得纷纷作罢，走上了归途。

沃尔多回到马奈皮特以后发现宝库因为暴雨突降而积满了污水，于是暂时放下寻找Soul Edge的任务开始了维修工作。御剑在到达沙漠古城的时候遭遇了同样来寻找Soul Edge的黄星京，因为他们的祖国是敌对国家的关系，两个人还打了一架，却没有分出胜负。经过这一战以后，御剑认为西行实在太困难了，于是决定返回日本，靠自己的实力打败铁炮。黄星京从御剑那里打听到日本要开始大举进攻的消息，于是自行决定放弃任务，以拯救祖国为优先，因此也要返回朝鲜。在路上，他遇到了失去了目标的成美那，就强行把她带回了家。而被众多势力追杀的李龙则失去了消息，至今生死不明。

在奥林匹斯众神之中有一个心怀不轨的神灵，那就是战神阿瑞斯。当阿瑞斯得知能唤起腥风血雨的邪剑的存在的时候，就对它产生了浓厚的兴趣。但是身为万人敬仰的战神的他却不能对邪剑有所行动。于是他化身成邪教集团"正常行动的守护者"菲格尔·塞斯泰姆斯的邪神"执行者"，命令大神官"看破一切的伟大者"昆佩托克制造一批人造军团替他去掠夺邪剑。于是昆佩托克分别制造了巨像兵和蜥蜴人两支异形部队。然后他抓来了因为邪种事件而暴走的24圣战士之一的艾洋·卡尔考斯，把他洗脑并改造成了蜥蜴人的首领。他还利用外国的先进技术制造了一个体形巨大的巨像兵，起名为阿斯塔洛斯，意义为"新生的拟人物"。不过阿瑞斯对于没有头脑的阿斯塔洛斯并不满意，于是他将自己的下属——死之使者凯尔的灵魂融入了阿斯塔洛斯的体内，并赋予它以巨斧的战斗技能，这来源于索菲蒂亚和洛克战斗时的记忆。与蜥蜴人不同，阿斯塔洛斯只忠于战神，并非昆佩托克的下仆。

不过当昆佩托克的异形军团成立的时候，邪剑的一半已经被索菲蒂亚破坏了。于是阿斯塔洛斯和蜥蜴人决定潜伏到西格飞的身边，帮他排除外敌。这样邪剑就有机会慢慢恢复力量了。他们打算在邪剑取回完全的力量的时候再把它夺过来。而对于邪剑本身来说，凭空多了一些守护者自然是最好不过的了，虽然它也知道这些"伙伴"是多么的危险，但是恢复力量才是最优先的事情！

邪种事件是因为塞万提斯体内的邪气失衡产生暴走而引起的。它对于整个世界都产生了重大的影响。在这个事件之后，世界各地纷纷出现了普通人因为感染邪种而变成杀人恶魔的事件。在中国，真行山临胜寺在某个晚上突然惨遭灭门，其实这也是邪种四散造成的。当时正值柯里克正式继承临胜寺三宝之一的灭法棍的仪式召开前夜，寺内突然出现了僧人暴走杀人的情况。于是师傅韩冬秀就提前把灭法棍传给了柯里克。但是出乎大家的意料，灭法棍本身就拥有吸收各种能量的特殊力量，这一次又吸收了邪种的力量。这下连柯里克也陷入了疯狂的状态。柯里克的棍术本来在寺内就无人能敌了，现在再加上灭法棍的威力更是如虎添翼。以前一同练武的伙伴都被柯里克杀死了。柴香莲因为继承了能够封印邪恶力量的末法镜才能够免遭邪种的侵蚀，但是她为了用末法镜抑制柯里克的疯狂却牺牲了自己的性命。总算恢复了正常的柯里克却又不得不和暴走的韩冬秀进行了一场较量。等一切都平静下来的时候，看着破败的寺院，看着被自己杀死的亲人，筋疲力尽的柯里克昏了过去。

等柯里克醒来的时候，他发现自己已经被一个老人救了起来。这个老人就是临胜寺的武术顾问剑圣老人，他原本是专门赶来教授下一任灭法棍继承者秘传奥义的，但是却看到了满寺的死人和昏迷的柯里克。老人告诉柯里克，这一切都是因为在遥远的西方的邪剑Soul Edge引起的，只有破坏掉邪剑才行！不过老人告诉柯里克，他现在的修行还不足以抑制自己体内的邪气，也不足以应付邪剑的护卫，必须学习更强的奥义才行。于是柯里克跟随着老人在印度的石窟开始了严酷的训练。

在西格飞得到邪剑以后不久，被雄剑杀死的塞万提斯的尸体起了剧烈的变化。残留在尸体内的雌剑碎片因为吸收了邪种的能量变得活性十足，而且由于塞万提斯的身体和邪剑相处的时间很长了，两者居然形成了一种共生的关系。在碎片的作用下，原本已经烧成了焦炭的尸体居然重新变成了一个有生命的塞万提斯！不过因为他被邪剑控制得太久了，关于自己的一切都已经完全无法记起了。只有海港中那破旧的海盗船在他的脑海里还有一丝印象，于是新生的塞万提斯就在这海盗船上住了下来……

灵剑初现

多喜得到了邪剑的碎片，在回国的途中她试着将这碎片打造进已经破损的裂鬼丸中，却发现两者根本无法融合在一起！这个时候她又遇到了来自日本的刺客，原来斗鬼已经发现了灭鬼丸其实并没有被李龙抢走的事实，所以派了高手来抢回它。多喜因为刚和塞万提斯作战没有多久，元气还没有完全恢复，于是利用地道逃走了。她想起了出国前八兵卫对她说的话，认为灭鬼丸和邪剑一样会散发邪恶的气息。于是她突发奇想，决定将碎片和灭鬼丸融合，并且一下子就获得了成功。但是融合以后的灭鬼丸的邪气变得更加巨大，连她自己也无法驾驭，于是她就用符咒将灭鬼丸封印在了刀鞘之中。但是她自己的力量也因为接触灭鬼丸而在一瞬间被吸走了。趁这个空隙，斗鬼的刺客激和努鬼把多喜抓了起来。但是不知深浅的激却私自拔出了灭鬼丸，结果被削断了右手，努鬼也被吓得没了主张。多喜趁这个机会夺回了灭鬼丸并逃出了刺客的追杀范围。

多喜判断形势，觉得斗鬼身为封魔一族的首领却因为邪气而变得凶残，如果继续下去的话封魔一组就会变得十分危险。于是她决定立刻回国解决这个问题。同时她对自己修行的不足感到失落，她希望能够通过进一步的锻炼变得更加强大，也希望自己有朝一日能够驾驭那威力惊人的灭鬼丸。不过，在回国的途中，她突然打听到在欧洲出现了一个率领着异形军团到处屠杀村民的红眼青骑士。这个骑士极其凶残，他的队伍所过之处绝对没有活口，甚至连老弱妇孺也难逃魔掌，因此他又被称为"噩梦"。直觉告诉多喜，这是没有被破坏的另外一把邪剑在作怪！虽然国内的情况也很紧张，但是魔物猎人的职责告诉她，噩梦和他的手下才是必须优先解决的，于是她再次将目的地瞄准了欧洲。

御剑回到日本以后和种子岛铁炮进行了一场御前决斗，但是却被速度极快的铁炮打伤了右肩。伤好了以后，御剑认为必须使用一种新的武艺才能够应付铁炮的高速度，所以他在日本各地开始了新武艺的修行。某日在茶馆休息的时候，他听到有人在说南蛮人（当时日本人对于欧洲商人的称呼）的故事，得知最近在南蛮出现了一个叫作"纳伊特迈亚"（日本人不懂英文，不知道Nightmare是恶梦的意思，因此和索鲁艾吉一样都是音译）的魔鬼武士，他拿着十分厉害的大刀，甚至连大炮的子弹都可以打掉。这个消息对于御剑来说可是十分震撼的，他想起了当初自己放弃寻找的宝刀索鲁艾吉，认为自己有必要再往西方走一趟。不过比起上一次漫无目的探访，本次他又了更详细的情报，那就是叫作"内藤"的杀人魔！（因为御剑的情报是从路人的对话中得到，所以他把"纳伊特迈亚"听成了日语中的"内藤那个家伙呀"，因为两者发音极其相近。）重新展开旅程的御剑总结了上次的经验，一路上通过参加各地的佣兵团来赚取路费，同时自己的武艺也不至于荒废。在漫长的旅程中，他领悟了新的剑技，那就是集速度与攻击力于一身的居合斩。使用拔刀术的



强大日本武士的故事一时在日本和欧洲之间传了开来，甚至连化身成噩梦的西格飞也有所耳闻，还在盘算如何也把他收归麾下。恶梦还特地带了蜥蜴人和阿斯塔洛斯来到丝绸之路探访御剑。

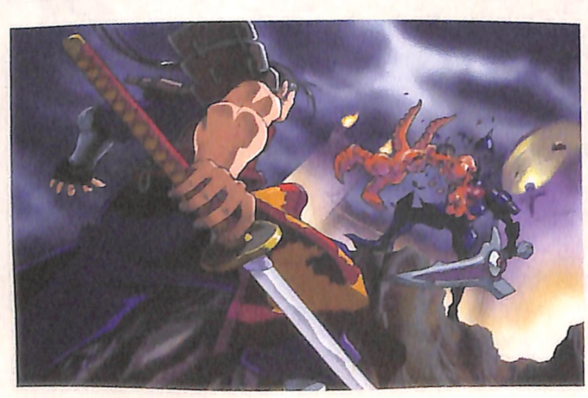
在这之前，噩梦或者说是邪剑帮助了塞万提斯的亲生女儿——被瓦伦丁伯爵收养的依莎贝拉创造出了灵动自如的蛇腹剑。(依莎贝拉=爱薇的详细故事也请参看上一辑《游戏人》的《剑魂传说》)虽然邪剑很清楚依莎贝拉的最终目的是要将自己破坏，但是它却对她的身体很感兴趣。因为依莎贝拉是塞万提斯的女儿，所以在作为自己宿主的素质上是要高于西格飞的。邪剑千方百计地帮助依莎贝拉就是要把她拉拢到自己身边，好在西格飞被打倒的时候用她的身体作为替代品。

依莎贝拉得到了蛇腹剑以后改名为爱薇，开始了自己破坏邪剑的冒险。她从父亲的日记中得知，意大利的死之商人威尔奇以前委托过伯爵调查邪剑的消息，所以她把目标锁定为威尔奇记录了一切的笔记本。从情报中得知，这本笔记本现在很有可能还留在威尔奇最后的大工程——宝库马奈皮特里面，于是她日夜兼程赶往那里。但是她碰到了守卫在那里的沃尔多，两人自然免不了大干了一场。虽然蛇腹剑是一件出神入化的兵器，但是爱薇的战斗经验并不是很足，再加上对地形的不熟悉，所以她决定暂时撤退，等到自己有了更强的战斗能力时再来挑战。于是她转而前往丝绸之路，那里是东西方交流的重要场所，情报源是相当充足的。不过她并不知道，在自己离开后不久，沃尔多收到了威尔奇来自另一个世界的传言，开始追踪拥有和邪剑一样气味的爱薇和她的蛇腹剑。

朝鲜方面，成美那自从回到家里就挨了一顿臭骂，还被罚重新修炼武艺。黄星京的才能得到了各界的认同，在沿岸警备队里担任了大队长的职务。而且他不仅被认作了成家的养子，成汉明甚至还想把女儿成美那嫁给他。不过成汉明的好友金智泳已经替自己的儿子，同时也是成汉明徒弟的金哲焕向美那提了亲，这让成汉明十分头疼！而成美那本人对于这门亲事也十分反对，为此还和成汉明吵了几架。没过多久，关于 Soul Edge 和噩梦的故事传到了朝鲜。成美那再次离家出走，要靠自己的力量去寻找“救国之剑”。

在丝绸之路上的某个小镇里，美那遇到了同样在调查 Soul Edge 情报的爱薇，就想向她问个明白。以破坏邪剑为目的的爱薇自然不会告诉美那什么有用的情报了，而且她还奉劝根本不了解实情的美那不要继续寻找邪剑。觉得自己受到了轻视的美那怒而攻击爱薇，却败在神奇的爱薇剑之下。获胜离开的爱薇正好遇到了噩梦一行，为了感谢噩梦赋予爱薇剑以生命，她决定帮助噩梦收集强者的灵魂以便让他的父亲“复活”。被打败的成美那却遇到了四处流浪的孔秀强，并开始了为期一年的棍术特训。在教完了棍术以后，孔秀强悄悄地离开了，并留下“自己的未来要靠自己的创造”这样的话，给了美那以很大的启发。

而在朝鲜本土，听说美那再次离家出走的黄星京开始变得心神不宁。在一次和琉球的真喜志海盗团的交锋中着了他们的道，损失了不少手下。对自己的失职感到十分痛苦却又万分担心美那安危的黄星京突然遇到了从西方回来的孔秀强，并从他口中得知了美那的消息。没隔几天，李瞬臣就下令黄星京再次出发去寻找救国之剑，但这其实是因为成汉明也希望有人能够将美那安全带回家的缘故。对于黄星京来说，既能为国家效力又能够寻找美那真是再好不过了。临行前，孔秀强又把那句“自己的未来要靠自己去开创”的名言传达给了黄星京，也给了他很大的启发。所以在他找到美那以后，他突然明白了一个道理：与其靠一些虚无缥缈的武器来保卫祖国，不如把自己的青春奉献给国家。所以两个人都放弃了寻找救国之剑的目标，回到朝鲜专心地为祖国出力。



在和黄星京交战过以后，真喜志的海盗团来到了印度的海港。在这里他们遇到了完成了修行正要前往西方消灭邪剑的柯里克。真喜志的义兄喜屋武觉得自己和柯里克很投缘，就决定让他搭乘自己的船。没想到阿斯塔洛斯却受到噩梦的指派前来抢夺柯里克的灭法棍，因为那是和邪剑有着相同力量的宝物。阿斯塔洛斯率领着蜥蜴人军团对海盗团进行了疯狂的屠杀，连喜屋武也被打成了重伤。这个时候外出回来的真喜志抵达了，他和柯里克联手击退了阿斯塔洛斯。不过喜屋武的伤势实在太重，已经支持不下去了。在临死前他告诉真喜志和柯里克一起到西方去，一起去实现自己实现不了的冒险的愿望。为了完成喜屋武的遗愿，为了给自己的船员报仇，真喜志决定和柯里克一起去找噩梦，因为阿斯塔洛斯在说话时也提到了邪剑 Soul Edge。

两人西行的途中很快就碰到了来自北京的柴香华。香华是神宗皇帝派出的第三波搜索小队的成员，因为前两波搜索队最后都以失败而告终，所以皇帝特地从自己的亲卫队里面挑选了一些得力干将来执行任务。不过香华此行还有另外一个目的，那就是寻找好朋友李美美的大哥李龙。李龙本来是第一波搜索队的成员，但是后来却生死不明，这让美美十分担心。香华得知李龙的特征就是其出神入化的双节棍技巧，所以到处探访这样的人，因此找到了旅行中的真喜志。但是她很快就发现自己搞错了。看到香华的样貌，柯里克想起了从小关怀自己的柴香莲，就邀请香华加入自己的旅程。香华从柯里克那里听说了邪剑的事，而且想起之前遇到的神秘老人对自己说的，也觉得自己应该和这两个人一起行动。就这样，临胜寺三宝又聚到了一起。

在和真喜志战斗以后，阿斯塔洛斯觉得自己的技巧还应该再提升一些，因为他的技巧都是来自于当年索菲蒂亚和洛克战斗时的记忆，因此要想使技巧更加出色还必须再次借助洛克的力量。他让蜥蜴人军团前往美洲，趁洛克不注意的时候绑架了邦古，这样洛克在战斗的时候就会发挥全部力量了！为了寻找邦古的消息，洛克只有再次前往欧洲。这个时候，在希腊的索菲蒂亚正准备和恋人罗迪昂结婚，但是两个人却再次得到锻冶神的神谕。索菲蒂亚带着罗迪昂用神赐予的铁块打造的全新武器展开了冒险，这一次她要破坏另外一把邪剑，并把西格飞从邪剑的诅咒中解放出来。复活的塞万提斯则在某个风雨交加的夜晚恢复了记忆，为了再次得到强大的力量，他利用体内邪剑的碎片与其他部分的共鸣开始收集随着邪种散落到各地的雌剑碎片。

在日本，因为不顺从织田信长而被灭门的忍者万字一族的惟一幸存者吉光多年来一直潜伏在地下水脉之中。为了报仇，他觉得自己有必要得到最近谣传甚广的无敌之剑，于是他也悄悄前往欧洲。但是随着调查的深入，他发现所谓无敌之剑只不过是会破坏一切的魔剑！看到被噩梦屠杀过的村庄，吉光想起了自己的一族。此时他的心情起了变化：他不再拘泥于被灭门的复仇之心，他要为了天下所有不幸的人服务。为此，他将自己的第一目标定为破坏邪剑。

不过这个目的已经被香华和真喜志等人抢先完成了。当三个人根据情报来到噩梦的大本营的时候，阿斯塔洛斯为了追杀看不惯他们屠杀无辜者的行为而逃走的爱薇离开了噩梦的身边，蜥蜴人也因为执行任务离开了本阵。在杀死了一些杂兵之后，三个人见到了噩梦。护法剑感应到邪剑的邪气，恢复了自己灵剑的真身，要与之决斗。邪剑为了发挥自己最大的力量，制造了一个异空间。这个时候阿斯塔洛斯突然出现企图阻止三人破坏邪剑，但是却被真喜志挡了下来。香华和柯里克接着三神器的力量进入异空间与恶梦进行决战，最后成功地破坏了邪剑。但是末法镜却在决斗中碎裂了，而护法剑为了净化邪气也自动留在了异空间。

在正邪两件神兵决战的时候，外面的世界也在进行着激烈的战斗。真



喜志和阿斯塔洛斯的战斗可以说是两败俱伤。虽然真喜志重创了阿斯塔洛斯，但是自己也受了重伤，昏倒在小河中，被水流冲到了一个小村庄里。所以当香华和柯里克从异空间返回的时候没有找到他，一度以为他已经牺牲了。而本身只是人造产物的阿斯塔洛斯因为过度受创而导致机能暂时停止。爱薇遇到了多喜，通过交战以后得知了自己的真正身世——邪剑之子。当邪剑被破坏以后，蛇腹剑一度停止了活动，这也充分地证明了她以及她的剑和邪剑的关系。经过思考以后，她决定将自己和爱薇剑封闭起来，免得将来也像邪剑一样变成恶魔的工具。

多喜来到噩梦所在的城堡时候，邪剑已经被破坏了。原本打算让灭鬼丸和邪剑相互攻击两败俱伤的多喜觉得，既然自己的计划落空了就应该掌握控制灭鬼丸的方法，这样它才不会遗祸人间。另外一名忍者吉光同样也迟到了，不过他手中的忍者刀居然吸收了邪剑四散的邪气，变成了一把妖刀。拥有正直之心的吉光将这把妖刀用自己的名字来命名，要用它来为平民百姓服务。但是很快这把刀就被前来探索邪剑的沃尔多给偷走了，因为妖刀吉光散发出来的邪气和邪剑是一模一样的！

邪剑的确是被破坏了，但是并没有被毁灭！西格飞拥有的雄剑在三神器的合力攻击下碎成了很多片，但是被破坏的程度并没有当年的雌剑那么严重。因为雄剑的控制力量减弱，西格飞恢复了对自己身体的控制，同时他也想起了自己的一切。为了赎罪，为了不让邪剑继续作恶，他选择流浪一条路。但是事情远没有他想象得那么简单。随着时间的流逝，雄剑的力量也在一点点恢复，它又在逐渐侵蚀西格飞的灵魂。在它能够支配西格飞身体的时候，邪剑就会操纵西格飞去屠杀无辜者，那样它就可以得到更多的灵魂，力量恢复得也就更快！不过同时它也像塞万提斯那样在不断搜索自己的碎片，只要是拥有碎片的人就绝对逃不过这两个人的手心。在四年的时间内，随着碎片的积累，Soul Edge的雌雄双剑分别在塞万提斯和西格飞的手中复活了！

这四年的时间，说长不长，但是说短也不短。尤其是在风云变幻的十六世纪末期，这四年时间内已经发生了太多的变化。第二次接受锻冶神神谕的索菲蒂亚在旅程中感受到邪剑已经被破坏，就返回家园和恋人罗迪昂举行了婚礼，现在已经有了两个小孩。先前被破坏的阿斯塔洛斯吸收了战场上死者的怨气，自己完成了修复，再次出现在欧洲大陆上，继续他为执行者寻找邪剑的行动。爱薇返回了伦敦的瓦伦丁伯爵府，整天把自己关在房内思索自己充满了罪恶的血脉。吉光则一直在欧洲各地奔走，一面寻找自己失落的妖刀一面帮助老百姓从战乱中重建自己的家园。御剑因为噩梦在4年前突然失踪，只能在各地四处继续探访线索。真喜志重伤以后失去了武艺，就在救起他的小村庄内过着宁静的生活，直到他再次听到关于使用巨斧的杀人魔鬼的消息为止。柯里克返回了剑圣那里，继续修炼抑制邪气的方法。经过四年的时间，即使没有末法镜的帮助他也能够自由控制体内的邪气并使用灭法棍了。香华回到北京以后因为没有找到英雄之剑而遭到贬职，但是她觉得这样倒反而好一些。多喜则一直在修炼自己的灵力，现在的她已经能够在很短的时间内成功驾驭灭鬼丸的力量了。不过这个时候异变再次开始了。

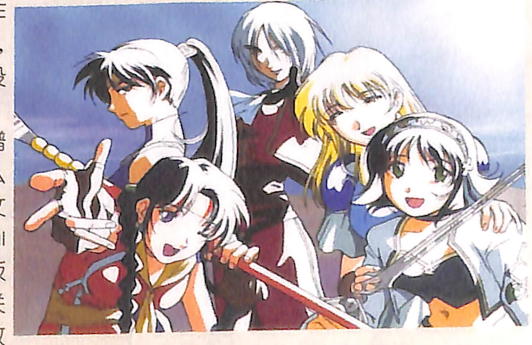
在世界各地纷纷出现了据说是邪剑Soul Edge的碎片的金属片。因为先有邪剑的神奇传说，所以人们对于这些碎片也产生了浓厚的兴趣。尤其是那些渴望强大武器的武士们，他们都不择手段地想得到这种碎片。不过最后的结果不是在抢夺碎片的战斗中被别人杀死就是最后被邪剑的碎片支配，变成了杀人的机器。就算能够侥幸得到碎片，很快他们就会被塞万提斯或者噩梦追踪到，接着自然就是死亡……随着碎片的不断汇聚，爱薇也察觉到了Soul Edge正在复活，她下定决心要彻底毁灭邪剑的血脉，于是也开始了对邪剑碎片的狩猎，对于那些接触过碎片的人一律处以极刑。这就是邪剑之子的疯狂。碎片的事情同样引起了多喜的注意，她明白了四年前邪剑只是被破坏，而并没有被毁灭。魔物猎人的本能使得她又开始了向邪剑的挑战。

碎片们和逐渐成型的雌雄双剑对于其他人也产生了重要的影响。索菲蒂亚当初被雌剑的碎片刺伤过，虽然碎片的本体已经被多喜取走了，但是邪气的影响则继续留在了她的体内。而她的儿女也因为这邪气的影响而产生了奇怪的变化。索菲蒂亚对于这一点非常痛苦。不忍心看到姐姐如此下去的卡桑德拉·亚历山德拉偷偷前往锻冶神的神殿，拿走了供奉在那里的圣武器。她要靠自己的力量把姐姐一家从邪剑的束缚中解脱出来。而不放心妹妹的索菲蒂亚也随后跟了出来。拉斐尔，原本是法国的名门望族，却因为杀死了因邪种而暴走的某个贵族而遭到追杀。在逃亡中他遇到了帮他摆脱追兵的小女孩艾米。为了让艾米过上好日子，拉斐尔用自己的医术杀死了一个偏远小镇的贵族，并霸占了他的家产。在贵族的图书馆里，拉斐尔找到了关于Soul Edge的文献。他认为要想东山再起、要想向仇家报复、要想让艾米过上无忧无虑的生活，就一定要得到这把邪剑。

沃尔多在马奈皮特里也感受到了邪剑的复苏，决定再次出击。却被打算劫富济贫的吉光钻了空子，潜入到了宝库的深处。在那里，吉光不仅找到了自己丢失已久的妖刀，还发现了一些邪剑的碎片。这下吉光也要开始他对邪剑的讨伐活动了！在东南亚一个信仰风神的部落里，风之巫女塔利姆从风中感受到有一种威胁世界安危的力量，那就是邪剑Soul Edge。于是她不远万里地前往欧洲，希望能够用自己的力量净化邪恶的气息。在路上，她遇到了固执的要寻找"救国之剑"的洪润兴。他是黄星京的师弟，最初因为不满意黄星京不肯接受自己的挑战而感到十分气愤。不过成美那将成家祖传的宝刀白露交给了他，希望他能够借助白露的特殊力量看到自己的内心，体会到自己的不足。洪润兴最后认识到了自己在国难当头时还想着私斗，在精神上果然比不上以国家安危为重的黄星京。但是他却以为只要自己能够找到传说中的救国之剑就一定能够博得大家的尊敬，于是连夜带着宝刀白露出发了。成美那因此遭到了成汉明的训斥，不过她却主动提出了要承担责任，要去找回洪润兴。考虑再三的成汉明答应了美那的请求，但是他却不知道，美那此行的目的其实和洪润兴是一样的——找到救国之剑。

神宗皇帝决定再次派出英雄之剑的搜索队，香华作为上一波的经验丰富者而再次入选。但是在她的心中却认为绝对不能让这能唤来灾难的邪剑进入自己的祖国，于是她悄悄脱队，自己一个人前往邪剑的所在之地。闭关已久的柯里克感应到了西方邪气在不断增大，也认为邪剑一定复活了，于是再次带着灭法棍踏上了征途……

但是失去了末法镜和护法剑的香华和柯里克还能够再次打败邪剑吗？如果不能，那么这剑与魂的传说又将如何续写下去呢？因为页数的关系阿修罗不得不停笔了。作为一款格斗游戏来说，本作的人物关系网设定得实在太过复杂！如果大家在观看《系谱录》的时候觉得有什么困难的话，可以参看文后附录的PS版《Soul Edge》以及DC版《Soul Calibur》的关系图，或许会有更大收获。至于这次没有说完的部分嘛……嘿嘿，请期待今后的精彩故事！



李氏朝鲜

成汉明
父女
成美那
求婚
师父
金哲焕
像妹妹那样的感觉
想自己的实力被承认
师父
盟友
妨碍
沿岸警备队
李瞬臣
（水军提督）
部下
黄星京
师父
孔秀强
好朋友

剑圣

武术顾问

真行山临胜寺

柴香菲
韩东秀
许下再见的诺言 将护法剑交给她
破门
朋友
杀害
像兄妹一样被养大 将末法镜托付给他
柴香莲
双亲
姐妹
不知道她的存在
从真行山临胜寺中盗出
对决过，未分胜负
遭遇，打成平手

明帝国

邪剑搜索队第三波
亲卫队
神宗帝
邪剑搜索队 李龙抹杀指令
邪剑搜索队第一 倭寇击退指令
朋友
李美美
宫廷女官
兄妹
委托调查李龙下落
师父
允许乘船
柯里克
友情
所属
很在意对方长得很像香莲
拥有者
抑制其暴走化
拥有者 继承者
末法镜
灭法棍
三宝
继承者
和李龙不是同一个人
柴香华
拥有者
护法剑
真
同一存在
灵剑 Soul Calibur
肉体上
相反的存在
特别讨厌
挑战失败 在心中当作对手
以前交战过，打成了平手
破坏
邪剑 Soul Edge♀
一对
邪剑 Soul Edge♂
具现化
INFERNO
过去的拥有者，被夺取了灵魂

欧洲

以前曾经企图侵入 最后失败
盗贼集团 黑风
萨莉亚
第二代首领 等待他回来
在拍卖会上得到邪剑 被抢走
塞万提斯
以破坏为目标
备用身体
共生状态
弗利德里克
双亲
杀害，尽力让他复活
过去的首领
噩梦
（西格飞）
报恩
赐予力量
利用
委托搜索邪剑
为了得到威尔奇的日记 侵入，被追踪
爱薇剑
爱薇
（依莎贝拉）
利用
等待夺取邪剑的机会
阿斯
反目
双亲
马奈皮特
死之商人 威尔奇
主人
沃尔多
感受到邪剑的气息 开始追踪
瓦伦丁伯爵
夫妇
养父母
瓦伦丁伯爵夫人
黑色尻尾亭姑娘
厌恶感
盟约之盾 黑色风暴
反目
希望不要碍事
蜥蜴人
（艾洋）
看起来很好吃
部下
捕获 改造 洗脑

新大陆

一厢情愿地当成朋友
洛克
双亲
古董商 亚当斯
亚当斯夫人
养父
接受昆佩托克的命令绑架邦古 被追杀
邦古
为了引出洛克而绑架
邪教集团 菲格尔·塞斯泰姆斯
巨像兵集团
部下
蜥蜴人集团
创造、改造

Soul Calibur 系谱全图

二被
张武
逃亡中、冒名
死对头
李龙（生死不明）
传授技巧
去日本的时候搭乘他的船
不知道他的存在
孩子
父子
孙子
千惠
父女
八兵卫
派遣忍者前往暗杀，失败
夺取灭鬼丸
斗鬼
灭鬼丸夺回任务
恋人
告诉他假情报
从小的好朋友
将灭鬼丸托付给他
夺取灭鬼丸
想取他的性命
多喜
痛恨
激
封魔一族
救了她的性命
总是被干扰感到很棘手
琉球王国
真喜志之父
（琉球王国皇家商人）
父子
种子岛
败北
杀害
万字一族
吉光
喜志
真喜志海盗团
御剑平四郎
除吉光以外，灭族
织田信长
义兄弟
喜屋武
众海盗
对他的剑技很感兴趣
日本
继承遗志，统一日本
丰臣秀吉
发誓要复仇
考虑何时出兵
的竞争对手
亚瑟
美版御剑替换角色
想砍一下
为了得到世人承认而必须入手
想当作试剑的材料
卡桑德拉
马格莱特
姐妹
听说他得到了最强之剑四处搜寻
这次想要拯救他
索菲蒂亚
恋人
罗迪昂
再次得到神喻破坏邪剑
等待夺取邪剑的机会
发现了被切掉的它
尾巴
加护
赐予神圣的铁块
塔洛斯
袭击
将真喜志以外的人全部杀死
拥有者
过去得到神喻破坏邪剑
锻治神 海佩斯特斯
三年前施加祝福
智慧和勇气女神 雅典娜
精神的核心
死之眷属 凯尔
下属
战神 阿瑞斯
不知道他的存在
创造
同一存在
奥林匹斯的众神
给予抢夺邪剑的指示
大神官 昆佩托克
执行者
信仰

本图并不包括《SC Ⅱ》的新登场人物





文：silence

十年梦回——3D格斗游戏发展史

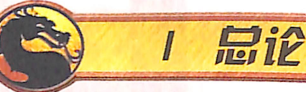
胜负师语：3D FTG——一个曾经闪耀着光芒的名字，一个曾经让无数玩家疯狂的名字，一个曾经让厂商又爱又恨的名字，一个在游戏发展史上画上浓重一笔的名字。尽管现在3D格斗的光辉渐已黯淡，但却依然占据着一席之地，其地位并不会轻易动摇。记忆中，国内尚没有一篇关于3D格斗发展方面总结性的文章，而资深撰稿人及老牌玩家silence将填补此项空白，其深厚的理论功底、广博的资料积累以及精益求精的创作态度也是其作品质量的保证，就算是自认为很了解3D格斗的胜负师看罢全文也是获益匪浅。希望日后有机会能向S君讨教，如果能过过招那就更好了。(^_^)



缘起

1994年初春，阳光细致绵绵地洒在南京路上。位于南京东路曼可顿广场6楼的街机厅重复着往日永远不变的喧闹嘈杂。一个对街机其实并没有多大兴趣的少年，在狭窄的过道中百无聊赖地闲逛着。显示屏上的呼喝叱斗似乎总也不能吸引他的目光。然而，他终于在一个拐角处停留下来。42寸的背投屏幕上一些方块在那里微微摇动，拳的挥击，脚步的移动，加上突出的音效，令少年莫名惊撼。双眼回映着那些木头人错落有致的攻防，耳边是武打片一般的音效，一时眼中一片迷茫……

他自然是不会知道。1992年同样在某个阳光明媚的下午，河北沧州郊外孟村某武馆中，一个一脸认真的日本人，正注视着场中拳师刚劲迅猛、大开大阖的拳脚，在拳师短促有力的发声助力中，双眼却慢慢写上一层不一般的感悟……



I 总论

一、3D格斗的基本特征



3D格斗的起源，完全是建立在图形技术的发展之上的。多边形技术从发端逐渐走向成熟，直接推动了许多游戏类型进入到新的领域中。在街机事业上永远走在别人前面的世嘉，很自然要在开拓他们不擅长的街机游戏类型之一——格斗游戏方面运用新起的多边形技术。而作为一个迷恋而沉浸于东方文化的游戏制作人，铃木裕第一个想到的就是突破以前的形式，接近真实地再现东方格斗。因此，3D格斗从诞生之初就已经形成了和传统的2D格斗泾渭分明的特质。除去根本的制作方法有所差异之外，简单而言，就是在格斗空间的再现上，传统的2D格斗囿于平面的限制，而只能体现出点和距离；而3D格斗不管是否在一开始就具有了轴移动和自由的变线，在空间的表现上已经强调了不同平面之间的相互关系，而对于招式发生点的要求远远严格于2D格斗。

虽然初期的3D格斗就已经形成了题材不同、构思迥异的争鸣局面，然而后来的事实证明，3D格斗基本上是只适合于拳脚的格斗。2D的飞行道具概念和武器概念，在3D格斗初期难以找到自己产生的作用，立体空间的限制使得3D格斗突出了近身攻防的形式，为了平衡和攻防的激烈程度，远距离的攻防手段只能作为一种人物性能上的补充，而在以后的发展中越来越被忽视。《斗神传》的失败，虽然主要原因还是本身的对战性不高，但是为了标新立异而忽略了3D格斗近身攻防的根本性质却也是它们的失败缘由之一。

随着多边形技术的发展，3D格斗逐渐形成了拳脚格斗和武器格斗两大类。由于加深了对立体空间的理解和运用，3D格斗中的武器格斗远比2D格斗中的同类题材能够表现出更高的真实感。武器格斗的导入突出了3D格斗的三维空间理念，而其根本在于细致表现招式发生点和不同轴之上的平面相互关系，却与拳脚类3D格斗一般无二，完全可以称之为拳脚的延长。当今的武器类3D格斗已经完全成熟，然而因为3D格斗近身攻防的性质规定，更能够发挥立体空间优势的武器格斗，在对战性上却永远代替不了拳脚格斗而成为主流。最能够表现空间与人关系的3D格斗是《武士道之刃》，最写实而平衡的3D格斗是《剑豪》，然而最平衡同时对战性最突出的3D格斗却只能是《VR战士》（下文中简称为"VF"）。

一言以蔽之，3D格斗就是拳脚的格斗。而2D格斗却几乎没有一款是真正再现拳脚技击的格斗游戏。

二、3D格斗游戏与真实格斗理念之间的关系

1.真实格斗空间概念在3D格斗游戏上的运用

中线理念：意指人的重要器官都处于人身的中间，而掌控一个人平衡的重要支点也处于人体的正中。因此真实的格斗都强调向中线进攻，这样是能够最快也最有效打击对方的手段。在这一点上，3D格斗和2D格斗相似，在同一平面中，无法表示更真实的身体部位的差异，以简单的上中下三段来规定双方的中线攻防，也就是说在格斗游戏里，即便像《铁拳》这样规定了左右拳区别，仍然无法表现两个面对面的人在同一平面上拳脚纠缠和不同的着力部位。

精简理念：在实际的格斗中，为了追求最有效地击中对方，都要求格斗者能够简化自己的出招轨迹，以最快、最简洁的招式去击中对方。3D格斗同样如此，随着水平的上升，3D格斗高手的表现一般都为简化出招痕迹，注重破绽最小的基本技的运用，而相应减少一些大威力打击技的运用。一个《VF》高手，很可能只运用到简单的点击投掷的二择以及三段判断去获胜，表演性突出的大技空连作用远不如一个简单的拳或者肘来的实出。而在2D格斗中，同样存在简化出招，追求平实的现象，但是离开了连技离开了必杀，就无法再称其为2D格斗。

三角理念：在物理上来讲，三角是最坚固的一种空间形式，而在真实技击中同样如此，出招攻敌的同时必须保证自己体势的平衡完整，以挥出的一拳为攻，另一拳为防，两拳之间常规上就要追求形成一个三角态势，以保持平衡，这在拳击中最为明显。在3D格斗方面，三角理念的概念有所变化，它不是指不同拳之间的互相扶持，而是指在出招的同时要尽量保证防御硬直时腾挪闪避和回防的余地，一招发出以后要做到心里有数，这招在空间上有哪些漏洞，对手可以如何闪避，或者对手防御住之后有多少反击手段为确定，此时必须做好下一步的防守闪避或者反反击。这是以不同的招式和体势之间形成三角互持。而2D格斗中频繁的破招现象却淡化了三角理念。

直圆理念：在格斗中分别指不同的格斗流派采取哪一种运动方式作为自己的技击特点。崩拳、冲拳等等追求最快最直接的攻击为直线运动，而合气道以及太极推手等等都是重视圆形运动的格斗。在3D格斗中，统一于游戏本身的空间体现，而不会根据格斗流派产生差异，《VF》中以回旋或半回旋技来表现圆形运动、《魂之利刃》里以横斩来表现圆形运动，而其根本是对于对方运用空间进行闪避的一种限制，与真实技击的圆形运动理



念并不相同。

要害理念：如字面，真实格斗中讲究击打对方的要害部位，以追求最快最有效地击倒对方或者使对方丧失行动能力。在3D格斗里基本不会有这样的设定，更多的是以上中下三段攻防时不同段位互相克制而造成头崩、腹崩之类体势瓦解的方式来表现。当然，在《武士道之刃》里直接表现出了要害的概念，刀击中对方手则手部动作迟缓，击中脚则行动产生障碍，一旦击中头部或者其他要害部位则一刀毙命。因此，《武士道之刃》的理念大大超越一般的3D格斗，向真实的器械格斗更靠近一步，然而在格斗游戏本身的理念上来讲，却阻碍了对战性的发挥，《武士道之刃》最终没有发挥光大的原因即在于此。

2.实战格斗的战机在3D格斗游戏里的表现

距离的间隔：任何运动在空间上的表现第一即为距离。格斗中，距离的间隔非常重要，它体现出了不但要引导对战双方尽量将自己保持在安全距离，同时又要靠近缩短并破坏对方的安全距离这一辩证理念。具体的技击都在追求最理想的距离，以手部或身体的接触来反应对方的力度、重心的变化，以最快的速度测量自己打击的有效距离，从而顺势予以反击或牵制。在3D格斗中，距离感是判断一个玩家水平的标准之一。依靠后退短缩来保证自己安全距离的"龟派"打法其实也是对距离概念的一种理解，保证安全距离的同时相应的也拉远了击打距离，互有利弊。有关于"龟派"打法是否高尚的争论由来已久，不齿"龟派"的玩家占了相当大的比例。然而，明白了这也是对距离理念的一种运用后，玩家也应该反其道而行之，通过腾挪移动也保持在对方的击打距离边缘，由此来形成互相的牵制。

时间的间隔：很简单，任何打击动作都要耗费一定的时间，在此途中对手可以依靠反应来躲闪或者防御，同时根据出招时间的不同决定作用力的延续时间多长，是否会招致对手的反击。在3D格斗里就表现为硬化差。一个招式由出招时间、收招时间和硬直时间来组成。如果对方在你收招时间内使出了出招时间更短的招式命中，那么就形成了"COUNTER"，而一旦对手防御住你的打击技，那么硬直时间的帧数同时就决定了对手可以采取多少反击手段。有利与不利完全是通过招式时间的间隔来加以表现，判断出招后有利不利是一名格斗玩家最基本的素质。

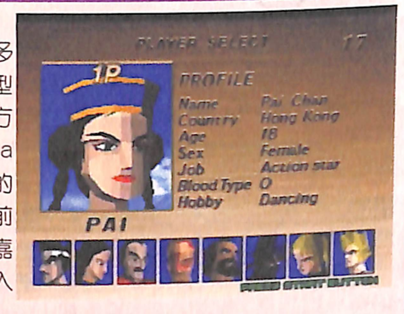


II 发端（1993-10～1995-12）

SEGA Virtua Fighter（VR战士）

1993年10月（ARC）1994年10月（SS）

一切3D格斗的鼻祖。



在20世纪90年代初期，3D多边形技术已经运用到许多游戏类型上。世嘉在1993年出品的《F1方程赛车》和前一年的《Virtua Racing》已经将这种技术很娴熟的运用到了赛车类游戏上，加上之前的《冲破火网》等空战游戏，世嘉已经将立体感很强的3D世界带入到街机游戏中来。

《VR战士》一经亮相，立即震惊世人。当时的玩家也许从来都没有想到过在格斗游戏中能领会到如此逼真的立体感，也从来没有想到过在一款游戏中能够简单如现实般用拳脚而没有其他手段来进行攻防。除此之外，抛弃了传统的拉后防御而选用GPK三键的按钮方式也是一次根本意义上的革新。格斗游戏不但自此形成了3D和2D两大分水岭，对于格斗游戏本身来讲，也是向着真实性方向跨进了一大步。

个性十足的人物分别赋予不同的格斗流派，在招式原型上大量采用了真实的格斗技巧，而招式之多也是之前2D格斗所不可想象的。与传统的2D格斗相比，《VR战士》面世之初就更强调上中下三段攻防的概念，虽然到2代才真正的成熟，但以《VR战士》为基础所构建的3D格斗基本理论已经成立。

从制作的方法直到这一类型的理念都由《VR战士》产生，其后来者延续发展，直至形成今天的繁荣。

在土星发售100万台之际，世嘉又制作了一款《VR战士Remix》。这一代不但在画像上大幅提升，重新调整人物的性能，同时也是在为其后的2代做准备。一度被誉为格斗游戏双璧之一的《VF2》在这时已经基本成型。

NAMCO TEKKEN（铁拳）

1994年（ARC）1995年3月31日（PS）

虽然有一年的时间间隔，然而南梦宫制作《铁拳》却是历史的必然。



在几大街机大厂里，世嘉与南梦宫技术力走在其他厂商之前，而革新开拓的开发理念也彼此相近。所以在街机领域，一开始就已经注定这两家公司成为夙敌的宿命。

迟到一年来临的又一款3D格斗大作，首先因为采取了PS相容底板，在多边形的表现上比《VF》更为自如，家用机的移植版完全可以这么说，《铁拳》因在画面上占得上风所以能在晚于对手面世后仍然打了个平手。

左右拳左右脚的操作设定是努力再现更为真实的格斗运动。虽然游戏本身的限制，使左右拳设置所起到的作用偏离了初衷，完全只是体现不同的出招指令而已。而拉后防的设定则是沿袭了传统2D格斗的方式，使2D格斗玩家更方便地过渡到3D格斗中来。关节技的表现突出了南梦宫的3D技术，而十连技和夸张的空中COMBO则表现出《铁拳》独特的表演性和爽快感。

一开始《VF》和《铁拳》选择的方向截然相反，然而正因为他们同时都是注重对战乐趣和游戏平衡的佳作，才能对之后的3D格斗之林产生不同方面的影响。操作简便但能够表现2D格斗所没有的特殊爽快感，南梦宫在吸引玩家进入3D格斗领域方面功不可没。

TAKARA 斗神传

1995 年 1 月 1 日（PS）



《斗神传》是完全随着PS而诞生的，虽然在历史上最后并没有留下这一系列的身影，但它至少象征了游戏主机进入到次时代以后的 3D 实力。

从题材上说，《斗神传》应该是最早的 3D武器格斗游戏了，然而轻重斩轻重脚的键位设定，以及超必杀的概念使这款游戏最终没有脱去2D格斗的巢臼，而拙劣的手感也不能完成玩家对爽快感的要求。所以虽然因为题材和技术的新颖，《斗神传》在PS上先后留下4作，终究和其他二流 3D 格斗一样，被湮没在时间长流中。

在一些比较陈旧的小街机厅里也许还有机会能看到这一系列的作品，值得一提的是，翻滚闪避的设定却比较适合情况较差的摇杆。玩得比较好的兴许还能体会到《索尼克》的感觉……

斗神传 2	1995 年 12 月 29 日	PS
斗神传 3	1996 年 12 月 27 日	PS
斗神传 昴	1999 年 08 月 12 日	PS

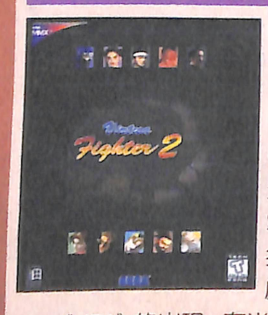


III 延展（1996-01～1997-12）

这一时代迎来的是 3D 格斗真正的成熟期，随着 3D 两大招牌作《VF》和《铁拳》相继进化到较为完美的 2 代，3D 格斗一些基本的理念如近身格斗、空间表现以及三段攻防已经基本固定。而更为重要的是，在这一时代内也出现了不少试验性作品，它们之中有的只是给后来者提供了一些启发，而有的作品却通过了时间的考验，成为当今的主流。题材的扩大、系统的深化是这个 3D 格斗繁荣期内最大的贡献，可以说，这是个 3D 格斗的黄金时代。

SEGA VR 战士 2

1994 年 11 月（ARC）1995 年 12 月 1 日（SS）



在次时代黎明的昏蒙中，一道最耀眼的光芒穿透了整个 3D 格斗的云层。《VF2》的出现将 3D 格斗整整抬高了一个层次，人们第一次发现，格斗游戏领域要划分为互相抗衡的两大区。在借由 MODEL2描绘出的精致图像下，高度的平衡和深邃的系统内涵吸引了大量的格斗玩家。站立斜上掌以及结城三大招的出现，提供了玩家在研习出招上与 2D 格斗不一般的快感。而扎实的拳脚力度感和细致的招式判定也足令人泥足深陷。

《VF2》的出现，在当时成为了社会性的话题，也缔造了自《街霸》之后新的格斗文化。《VF2》时代日本全国大赛的名对局到今天都为人津津乐道，而“五铁人”的故事也俨然成为了一段传奇。

南梦宫依靠出色的制作理念和开发力使《铁拳》成为 3D 格斗双璧之一，而从《VF2》开始，几乎就已经确立了 3D 格斗最基本的操作方式，防御键单独存在，拳脚分开，以后的大部分 3D 格斗在基本指令设置上不出这个范围之内。

时至今日，大受欢迎并且获得史上罕见人气度的《VF4》，其根本就扎根在《VF2》简单而深邃的对战性上。先读与目押、三段的猜测和互为欺骗、步伐的移动、打投二择以及点打拆投的逆二择，一切对战的乐趣都已经在《VF2》里得到了成熟。

出色的游戏性、先进的技术力加上广泛的社会影响，正是使以《VF2》为代表的“《VF》系列”被收入华盛顿国立历史博物馆的原因。

NAMCO 铁拳 2

1995 年（ARC）1996 年 3 月 29 日



作为“《VF》系列”惟一真正的对手，《铁拳 2》的出现自是必然。在时间上落后，换来的就是南梦宫在游戏图像方面制作的更加精益求精。对比《VF2》在SS的地位，《铁拳 2》也几乎可以成为PS时代的标志之一。流畅华丽的片头片尾CG给人留下最深的第一眼印象。

与《VF2》相同，《铁拳 2》的力度表现和操作手感都是一流的，而在前一代基础上全面强化的攻防平衡也被调整到了极高的水准。相比《VF2》为了追求游戏真实而改变了人物浮空高度这一缺憾，《铁拳》在表现地面战的真实传神度准确性更为难能可贵。“《铁拳》系列”简化了拆投的指令，在攻防二择上更集中于三段的互相关联，而导入的自动防御概念更是突出了三段攻防的心理战成分。结合《VF》的点投二择和铁拳的三段攻防强化，使之成为“《死或生》系列”的基础，并且最终成为 3D 格斗两大巨子的潜在敌人，这也是世嘉和南梦宫所始料未及的。

与《VF》每一代都追求大幅度的系统深化相比，在《铁拳 TT》以前，这一系列系统上的变更并不明显，《铁拳2》的成熟形成了整个系列扎实的基础。在 3D 的细腻攻防和 2D 的爽快连招之间求得了最好的平衡，因此也使《铁拳》在 3D 格斗中的地位永恒不变。

SEGA Fighting Vipers（格斗之蛇）

1995 年 1 月（ARC）1996 年 8 月 30 日（SS）



《格斗之蛇》完全是世嘉AM2在《VF》取得成功之后的一个外延性作品。相对于《VF》的平衡度，《格斗之蛇》在不失平衡的前提下，尽量加快出招速度从而达到较高的击打快感，称之为表演性的《VF》亦不为过。

《格斗之蛇》比较成功的是两个新系统的概念，爆甲的设定也许还是爽快感至上，然而空中受身这一概念却影响深远。日后的《血腥咆哮》的兽化显然是受了《格斗之蛇》爆甲的启发，而《魂之利刃》初代的武器槽也异曲同工，至于到《灵魂能力》成功的空中制御系统也无法排除受《格斗之蛇》影响的可能。此外，《格斗之蛇》场地障壁的形成也堪称 3D 格斗一大创举，直接的影响是使《VF3》、《VF4》产生了特殊的壁际连技，而“《死或生》系列”标志之一的危险区域和壁破坏也有十分相似之处。

《格斗之蛇》美式的喧哗和粗犷也许是很多玩家难以接受的原因，但我们回过头来，却必须承认，在 3D 格斗发展史上，《格斗之蛇》也同样是一块功泽后人的里程碑。

BANPRESTO 幻影斗技

1996 年 9 月 20 日（PS）

这款游戏现在能记起来的玩家一定不多了吧，但在国内普及PS的前夕，却是游戏专卖店软件目录上都存在的一款游戏。

在其系统本身并没有闪现多少亮点。值得一提的是幻影斗技是第一款采用MOTION CAPTURE（动作捕捉）技术的 3D 格斗。现在基本上所有

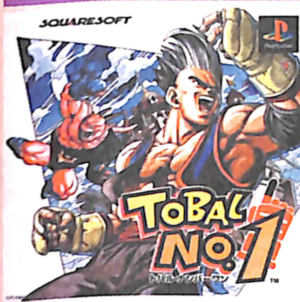
的动作游戏都要经常用到动作捕捉技术，而在当时，出现之初的MOTION CAPTURE由于设备昂贵，在游戏中出现的也是凤毛麟角。



《幻影斗技》另一重要的系统就是能够编辑必杀技存储下来，由此做成具有自己风格的格斗家，并且能拿着记忆卡以自己原创的角色和同好对战。这种3D格斗上的RPG因素最终成为一些"变异体"的3D格斗的卖点（比如今年PS2上的《龙珠Z 武道会》），而这一系统最能产生作用的游戏恐怕是ASCII公司工具系列中的《3D格斗工具》了吧。

SQUARE　TOBAL No.1

1996年8月2日（PS）



在此之前，谁也没有想到过SQUARE会制作3D格斗。这个直接促使PS获得次时代战争胜局的业界巨子参入这一领域，本身也在证明3D格斗得到了越来越多的拥护。

这款由鸟山明担当人设的游戏在系统设定上似乎有走向本原的意思，不分拳脚，而直接以上中下三段作为指令的基本方式，它进一步揭示了3D格斗最根本的攻防要素。Q版的人设并不能影响游戏制作的认真程度，在手感和人物性能的调整上，都可以媲美其他任何同类游戏，可惜的地方在于没有体现出足够的力度。

TAITO　Psychic Force（超能力大战）

1996年10月4日（PS）



任何游戏类型，一旦达到成熟期，势必会产生标新立异之作，也许因为他们偏离了该类游戏的正规而难以成为主流，但新要素的增加总是能为这种游戏类型增添更多的内涵。

《超能力大战》严格意义上来说是"《电脑战机》like"的作品，似乎不应该归为3D格斗，同时必杀技的设定和淡化了三段概念又使这款游戏在某些方面更偏向2D格斗而不是3D格斗。但我们必须承认的是，在表现3D空间上，时至今日，也许都没有哪一款3D格斗作品能够超过《超能力大战》。

将这一作归为3D格斗的惟一支撑点也许就在于不算广阔的区域限制，因此虽然随着镜头的放缩，远战成为这款重要的攻击手段，而近接攻防却是对战双方的生死线。《铁拳2》里插曲性质的天使激光攻击到这里变成了"常规武器"，因此习惯了《VF》、《铁拳》等正统3D格斗的玩家很难接受这款异类的"射击格斗"游戏。但是延续到《2012》的"《超能力大战》系列"在日本已经举办过不少的比赛，从这一点上足以证明该系列的对战性不落人后。

SEGA　VR战士kids

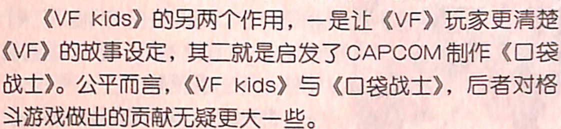
1996年4月（ARC）1996年7月26日（SS）

任何玩家在面对这样一款可爱的游戏时，不管是否喜欢格斗类，都一定会尝试的吧？



这是3D格斗史上惟一一款Q版的搞笑游戏，这同时也是惟一一款拳脚作用被限制的拳脚格斗游戏。对于真正的《VF》玩家而言，这样的小品之能够作为调剂，当然保持的人物特性也是使部分玩家饶有兴致的原因。而这么一款篇外的游戏在街机厅的作用更多的是吸引更多的女性玩家吧。

《VF kids》的另两个作用，一是让《VF》玩家更清楚《VF》的故事设定，其二就是启发了CAPCOM制作《口袋战士》。公平而言，《VF kids》与《口袋战士》，后者对格斗游戏做出的贡献无疑更大一些。



CAPCOM　STAR GLADIATOR（星际悍将）

1996年10月25日（PS）



《星际悍将》是一款必须大书特书的早期3D格斗作品。

2D格斗之尊CAPCOM绝对不会允许自己被排斥在某一类格斗游戏之外的情况发生，因此一直到现在都在不间断的努力尝试制作3D格斗游戏。然而，相对于以后大量的"伪3D格斗"，《星际悍将》才能被称为真正的3D格斗精品之一。

首先是这一款游戏在背景设置上套用了类似于星球大战的世界观，因此在角色设定和格斗风格上都科幻感十足。纵斩、横斩以及脚的攻击方式让人直觉的联想起了《魂之利刃》，而按键加方向的侧移动方式让人想起了《VF3》。组合键进行摔投、压制和受身等等3D格斗主要的系统无一或缺。最值得称道的是，以这款游戏的背景设定而言，远距离的攻击方式本应该成为主要的攻击方式，但在游戏中见到最多的仍然还是近接的攻防，判定清晰而连续技遵循系统的严谨，没有过分夸张和失衡，加上出色的图像质量，在《魂之利刃》出现之前，《星际悍将》俨然已经成为3D武器格斗的标榜之作。这也是惟一一款能摆脱2D印象束缚的CAPCOM 3D作品。只不过可惜之处也在于此，《星际悍将》生不逢时地与南梦宫的《魂之利刃》正面碰撞。

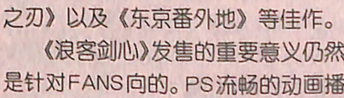
SCEI　浪客剑心 维新激斗篇

1996年11月29日



很奇怪的，在同一时期同一平台上出现的同一类型游戏，选择的题材也如此接近，1996年10月4日的《超能力大战》、10月25日的《星际悍将》、12月20日的《魂之利刃》，再加上此作，形成了一股3D武器格斗的旋风，这股热潮直到1997年都未消退，并且直接引导出了《三国无双》、《武士道之刃》以及《东京番外地》等佳作。

《浪客剑心》发售的重要意义仍然是针对FANS向的。PS流畅的动画播片质素远比3D描绘功能更能给这款作品脸上贴金。以游戏本身而言、侧闪攻防的感觉制作的还是比较到位的，只是动画片的名声完全掩盖了游戏本身的品质，加上身处《星际悍将》和《魂之利刃》两大杰作之间，最终仍然不免仅仅成为FANS收藏品的结局。



NAMCO　SOUL EDGE（魂之利刃）

1996年12月20日

在3D格斗领域，南梦宫一直都走在别人身后，然而不用怀疑，他却一直都能走得最远。



《魂之利刃》并不是第一款成熟的3D武器格斗，远远不是，然而到最后，却只有《魂之利刃》成为了3D武器格斗的代名词。世嘉AM2于2002年公布的3D武器格斗《魔群血风录》迟迟没有公开任何细节，所以我们有理由相信，在3D格斗没有进行到下一个世代之前，《魂之利刃》是3D武器格斗中独一无二的至尊。

也许PS版《魂之利刃》的最大价值并不在于它开创了3D武器格斗最终形态，而是那段至今无人出其右的片头CG。不可否认，有许多迷恋上《魂之利刃》的玩家都是在见到她第一眼后，在那惊为天人的副作用下才陷进去的。

《魂之利刃》的直斩纵斩最能够体现3D空间的方位，双击方向进行侧闪和按键防的组合结合了《铁拳》和《VF》各自的优点，招式判定的三段发生点异常清晰，而前所未有的传神的器械格斗的描摹也使《魂之利刃》散发出独有的魅力。

以今天《灵魂能力》的目光去判别，也许第一代《魂之利刃》的缺点在于过分鼓励进攻。武器槽和A+B+K发动乱舞的设定太突出进攻的优势。因此，和《VF》以及《铁拳》不同，《魂之利刃》一代是注重拆招互攻的格斗，而不是防反一来一往的格斗，这使得格斗节奏无形中加快，也更突出表演性。因此，在招式判定清晰的前提下，《魂之利刃》一代实质是不成熟的。只有经过《灵魂能力》的改造，才能到达巅峰。

SEGA FIGHTERS MEGAMIX
1996年12月21日（SS）



将AM2旗下两大3D格斗作品集于一堂，从表面上来看似乎只是Party性质的游戏，但谁都明白，这一代是为完善《VF3tb》而做的准备。

虽然是同一公司、同样键位操作的游戏，格斗之蛇和《VF》的角色特性必须要经过一番调整，这一款游戏里《格斗之蛇》的角色判定偏强也无法避免。AM2其他游戏人物的参战也使得这一款大乱斗性质的游戏无法做到真正的平衡，不过它的手感依然如故。这也许是对AM2之前在3D格斗开发道路的一个总结，直到《VF3tb》的出现，上升到了又一个高峰。

KOEI 三国无双
1997年2月28日（PS）



今天提起这个名字，多数玩家想起的只可能是千军万马乱战的动作游戏。在《真三国无双3》中出现的单骑讨完全和初代的格斗游戏无关，甚至看不到任何一点影子。事实证明，3D格斗并不是适合任何厂商进行制作的。

其实从这款游戏本身来说，素质并不低。轻重斩的基本系统在那时已经形成，对于3D格斗游戏注重三段攻防的把握也非常到位，无双乱舞有一点《魂之利刃》的影子，但所受的限制也更多，而武器互相击打的系统改变自一般格斗游戏的相杀，却无疑更具有观赏性。连续技不追求过分华丽，更多的是以直接发动的连携作为代替。可以说，这是款制作得中规中矩的3D武器格斗，因此最后并没有产生多大影响。

值得一提的是，《三国无双》的格斗动作突破了传统的器械格斗，还将京剧武行引入，加上周瑜等人带来的武器“构”的概念，也为3D格斗这一类型增色不少。但是轴移动过分生硬是其致命伤，在紧接攻防的感觉上不够细腻到位，难以受到3D格斗玩家一致的好评，这也是在3年之后痛定思痛，彻头彻尾改换类型的原因所在了。

SQUARE TOBAL2
1997年4月5日（PS）



SQUARE（应该说是DREAM WORKS）的3D格斗理念得到了最根本的成熟。

在系统上没有太大的变化，值得注意的是深化了抓举系统，在实战中的变化就能显得更多。打击力度感比前作有较好的提升，招式动作更为自然，投拔、自由的移动也不可或缺，而能量波奥义的设置却未免有过多龙珠的痕迹存在。

不过值得肯定的是，正由于导入了奥义的设置，为了追求平衡，就必须提供给角色更多的空间移动自由。灵活的轴移动在今后《灵魂能力》的八方向移动上得到了完美体现，《VF3》的单键闪避和《VF4》的侧闪也一再证明，在表现空间这一意义上，只有自由变线的3D格斗才能称作真正的3D格斗。

有意思的是，作为一个RPG大厂，SQUARE的RPG情结始终放不下。《TOBAL2》的地下迷宫模式几乎就是一个完整的ARPG，在迷宫中打倒的敌人可以在对战模式里使用，从而达到了选用角色165名这个令人惊异的数字。以单遍流程的长度而言，《TOBAL2》作为一款3D格斗游戏，不但空前同时也绝后。他直接为PS2初期的大作《保镖》铺下了基础。但在对战及游戏性上，《保镖》远远不及这个轻松有趣的前身。

SQUARE 武士道之刃
1997年7月8日（PS）



这是一款真正伟大的3D武器格斗游戏。也许，从她本身表现的内涵来看，已经超越了3D格斗能够表现的范畴。

众所周知，格斗游戏没有血槽、没有连续技的设定几乎不能想象，而在这款游戏出现之前，玩家们更不会想到游戏中也会出现真实世界里手足受伤的情形。

从内容来看，《武士道之刃》并不如《剑豪》那样完全再现剑道的真实面貌，但它更能反映出古代剑道的核心思想。人与环境一体，高度的精神集中，永远追求一击必杀的精髓。这款游戏设定了很多种武器，但惟一能够把这些全部都表现出来的只能是最常规的打刀。在这款游戏里，对战双方少了许多形式化的诱招猜测，一个失误可能就会招致杀身之祸。在这款游戏里，全部都是心理战，没有技术的差异，自然也不存在以攻为主的筋肉派打法。双方都要缓慢地迂回移动，观察并抓住对手任何一个微乎其微的破绽。一旦因为失误手足被伤也不代表必定会输，运用环境地势极有可能一发逆转。系统之中角力的设定是个最明显的败笔。

这是个地形复杂到超过同类游戏无数倍的游戏，这也是惟一一款没有时间制限的格斗游戏。心浮气躁者注定无法享受《武士道之刃》带来的特殊快乐，这甚至是一款让旁观者觉得索然无味的对战游戏。然而在对生死格斗的写实思想上，却没有任何一款格斗游戏能够超过《武士道之刃》。

Culture Brain 飞龙之拳

1997年7月17日（PS）



《飞龙之拳》最突出的优点就是秒间60帧的表现速率，因此在动作流畅性上有其独到之处。除了沿用一般3D格斗的上中下三段概念之外，S.D（超级防御）和S.T（超级技巧）的概念，为他注入了独特的生命力。而在一款拳脚格斗游戏里引入真实格斗一般的弱点概念，也是其他同类游戏所不曾见过的。

然而，格斗游戏的根本只在于系统的平衡。《飞龙之拳》之后又在N64上尝试制作，但还是因为对战性不突出而被淘汰。

BANDAI 龙珠Final Bout

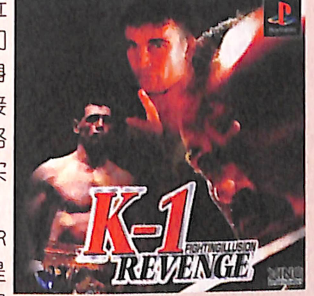
1997年8月21日（PS）



《龙珠》的魅力势不可挡，因此才会诞生这样的一款FANS向的3D格斗游戏。从《Final Bout》到今天的《武道会》，这一系列游戏的根本内容没有发生多少变化。必杀技的编辑组合，角色的培养，此作的乐趣完全不在对战上，因此也基本无手感可言，平衡性更是因为所谓的"忠实原著"而显得混乱不堪。

XING K-1格斗技

1997年9月11日



从某种意义上来说，和这款游戏接近的3D格斗才是真正的3D格斗，因为他们不但取材于真实的格斗，表现的内容本身也是真实格斗的比赛。在这款游戏中直接引用了许多格斗竞技赛场能够看得到的格斗流派，场地和比赛规则也尽量靠近真实的竞技比赛。

然而，游戏毕竟只是游戏。COUNTER中止对方攻击并且主动反击的系统仍然是一种游戏化的改造。在追求真实的前提下，无可奈何的偏离真实，如此一来，注定无法跟那些主流的改编化了的"电子格斗"攀比。与此同类的大量摔跤、角斗游戏最终吸引的大部分是体育迷而非格斗迷。

TECMO 死或生

1997年10月10日（SS）

当今3D拳脚格斗游戏的"三驾马车"之一在此时出现端倪。

正和该系列以后每一作上市时的情形一样，《死或生》的出现对百家争鸣的3D格斗之林造成了很大的震动。首先是在3D机能相对稍差的土星上制作出了如此突出的3D画面令人惊讶，其次是在动作的流畅度、打击的力度感以及招式动作的传神方面直逼两大天王作品。

仔细分析，《死或生》是一款经过深思熟虑推出的作品，在系统上其实并没有过多的创新，三段攻防的特性完全沿袭自《VF》，打投二择的基本思想也如出一辙，危险区域的设置成为鸡肋，《死或生》给人的突出印象似乎是围绕返技系统，而这一点，却也能够在1996年9月就登场的《VF3》中找到。



一直以来，"《死或生》系列"最为人诟病的就是返技系统。返技大幅扣血的设定表面看来是加强了防御方的有利，然而为了限制返技的作用，就必须增加打击技的三段变化。因此《死或生》的三段攻防有太多的不确定因素，而返技本身又能在受创时依然发挥作用，如此一来严重破坏了游戏的严谨。返技的设定成为了一把双面刃，一方面使得对战时偶然因素大大增加，另一方面却也迫使在招式判定点上更为清晰细致。所以就形成了一种很奇怪的现象。许多在3D格斗领域浸淫很久的玩家难以接受"《死或生》系列"，因为过于频繁的变段和过于有利的返技在接触这个游戏的初期很容易混淆对战双方的水平，没有达到中级以上也许对于互攻乱返的菜鸟也会感到颇为头疼，而一旦上升到上级，以段位变化和打投二择来参透这款游戏的理解，却无法超越《VF》。因此，《死或生》现有的位置主要还是靠TEAM NINJA的技术力加以实现，系统的先天致命伤还是要妨碍它成为最上乘的3D格斗作品。

SEGA 东京番外地

1997年10月（SS）

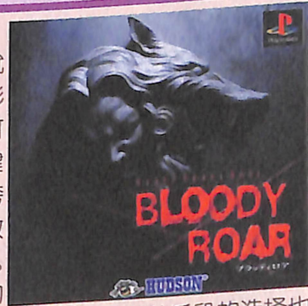


题材的不同并不能影响相同的理念在同一公司的作品身上得到继承。也许世嘉的本意是想以这款游戏去和《魂之利刃》竞争，但在游戏系统方面依然是沿袭了《VF》的GPK三键操作的方式，除了靠壁时引入了2D格斗中的撑墙跳以外，基本这一作的格斗思路还是和《VF》一样的三段攻防、打投二择，同时，也一样的严谨平衡。

也许，恰恰是因为墨守成规，不敢逾越的制作态度才让这一款质量较高的3D武器格斗至今没有得到制作续集的机会。

HUDSON BLOOD ROAR（血腥咆哮）

1997年11月6日（PS）



3D格斗历史上最为爽快的作品到来！

《血腥咆哮》的兽化系统明眼人一眼就能看出是受了《格斗之蛇》爆甲系统的影响。兽化之后不但能使人物得到更多的打击技，进行体力回复，而且专用兽化攻击键的增加也能形成连技数不亚于2D格斗的夸张高段连技。同时兽化时防护圈出现将敌人吹飞的设置也引入了更多的战术变化。在基本的动作系统上，浮空和受身很好的体现了3D格斗的共通特点，在防御瞬间有反击和受流两种手段的选择也深化了攻防转换的复杂性。在本身的打击力度上也体现出了较高的制作水准。

《血腥咆哮》没能进入主流3D格斗的惟一原因只可能是：它过于爽快了，因此忽略了对战时的心理要素。

SEGA VR战士3tb

1997年9月（ARC）1998年11月27日（DC）

以《VF3tb》作为这一部分的总结是必然。

在公布以MODEL 3基板制作的《VF3》之前，没有人想象得出在《VF2》的高度上还能得到怎样的进化。结果，世嘉再一次震惊了世人！

图像的冲击力将整个3D格斗游戏都带入到完全的3D空间内。细致的



场景刻画和环境因素的影响，从来没有哪款游戏表现得如《VF3》一般驾轻就熟，人物肌理服饰的细节等等也成为此后次世代3D格斗技术力的一大衡量标准。

在系统上，增加了E键作为专门的移动侧闪键，更完善了《VF》的立体空间表现力和战术的深化程度。自此开始，闪避成为3D格斗最重要的系统之一固化在所有主流的3D格斗游戏中。

也许一切外表只是附着物，系统的严谨和平衡也达到了史无前例的高度。在《VF3tb》中，一切招式的破绽都显而易见，而且在动作上予以表现出来。比如下段回旋技一旦被对方蹲防，就会使进攻方停下产生轻微的踉跄，其它的招被防住也或多或少会有动作上的差异表现。投技的运用以大量不同的起手姿势作为开端，特定条件下能够有助于对手拆投的目押。人物重量级的差别在这一代里也十分突出，鹰岚限定技曾经是很多《VF》玩家花费大量时间进行练习的对象。场地高低差的概念虽然在4代中被抛弃，却成为另两大3D格斗作品的引用对象。

从对战的根本而言，《VF3tb》已经达到了平衡度的最高峰，对玩家的综合素质和心理要求极高。在严谨程度上，即便是现在的《VF4EVO》也无法与《3tb》相比。然而过分专业化的制作方向，却使《VF3tb》偏离了一些追求对战爽快感玩家的意愿，从次世代开始接触3D格斗的玩家，有些选择《铁拳》和《死或生》而没有选择《VF3tb》，也恰恰是《VF3tb》过于严谨而难以上手的原因。

所以，才会有其后全面追求大众化和保持游戏平衡度之间中和的产物——《VF4》。



IV 定型（1998-01～）

SEGA 格斗之蛇2

1998年3月（ARC）2001年1月18日（DC）



相隔3年之后才推出的《格斗之蛇》第二作，由于采取了model3 step2.0基板，在表现能力上达到《VF3》所采用的model3第一版的两倍，因此画面之华丽，风格之喧哗达到了顶点。

这一代追加了新的角色和新的打击技，同时尝试了一下闯关模式的分支剧情。同时为了提高爽快感，又加入了一个“SUPER K.O”的系统。在先取一回合的情况下，于第二回合爆甲，在某些特定条件下使出特定技巧，便能将对方一举击毙，同时画面上出现极眩的“SUPER K.O”的字样。这种系统往常似乎只有在2D格斗中才能见到。另外，还增加了一个“弹格防御”的系统，即在防御时分成上下段将对手的攻击弹格，由此大副缩短防御硬直时间，并且能使用出特定的反击技，当然一旦失败就会出现很大的破绽。这个系统与《灵魂能力》的格挡何其相似。

《格斗之蛇2》的DC移植版除去机能所不能达到的，移植度还是很高的，然而在同平台上的《灵魂能力》和《死或生2》，以及PS2上《铁拳TT》都已经发售的情况下，最后只能落得屈居一隅的结果……

SQUARE 武士道之刃2

1998年3月12日（PS）

和前一作一样强调的是一击必杀的紧张感，玩家依然要依靠周围复杂的环境和突出的心理素质去取胜。在这一代里，格斗系统也往着更加深邃的方向发展。除了一般的移动和攻击以外，能够通过R2键改变所操作人物的重心，以此来使用出一些特殊的技巧。地形的复杂化并且彼此相通，实际上就在为玩家构建一张大到几乎无边的对战场景。而多种武器的加入也使对战有了更多的变化。



然而，正如“《TOBAL》系列”最后改进目标偏离正轨一样，《武士刀之刃2》突出的是其浓郁的古代武士道背景，在故事上更加的错综复杂，而在格斗系统上因为先天的题材限制，无法再有更大的改进，只能通过增加武器的手段来提高耐玩度。但是对于一款唯独只有打刀才能体现出所有对战魅力的游戏而言，这些改进舍本逐末。因此，最后我们都一直未能等到《武士道之刃3》的发售。

TECMO 死或生

1998年3月12日（PS）



之所以要将两个版本分开，是因为这一版本对《死或生》整个系列都有着特殊的意义。超越当时技术力的画面表现，强调游戏人物的体表美感，大量的游戏服装供玩家收集……

从《死或生》PS版开始，TECMO确定了“奶牛格斗”的制作方向，此后系列作品突出的卖点都是身材撩人的美女而并非格斗系统的独到之处。也许有很多玩家对这种宣传理念不以为然，然而不可否认的是，这种成功的包装方式也是《死或生》能紧随《VF》和《铁拳》之后的秘诀。

NAMCO 铁拳3

1997年（ARC）1998年3月26日（PS）

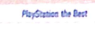
从《铁拳3》开始，NAMCO形成一个非常有趣的现象，就是自己旗下的格斗大作通常都要与其他公司的同类大作差不多时间上市，这足以证明南梦宫永远不落人后的自信。

《铁拳3》家用机版的发售不啻于一颗重磅炸弹，之前南梦宫一直吐露在PS上移植《铁拳3》非常困难，没有人想到他们竟然能不借助任何提升装置就制作出了移植度120%的精品，而且超越街机版的家用版移植态度也自此成为南梦宫以后所有移植作品的制作态度。

在《铁拳TT》之前，3代绝对是集大成的作品。增加的艾迪、花郎迅速获得较高的人气，而一些老人的大胆更替也使这一代在人物平衡上取得了新的高度。这一代里使用了动作捕捉技术，因此使游戏人物的招式动作更为自然，力度感十足。对比《VF3tb》取得的成就，《铁拳3》完全有理由被称为PS上素质最高的3D格斗作品。对于尚且没有《VF》的平台来说，对战性的突出无出其右。

CAPCOM 街霸EX

1998年9月23日（PS）





不客气地讲，这款作品对于3D格斗游戏而言，是个不折不扣的笑话。从这一作开始，CAPCOM大量制作3D画面2D系统的格斗作品，“伪3D格斗”充斥在每个平台上。

平心而论，《街霸EX》作为一款大众向的格斗游戏很好地起到了其作用。简单易懂的系统让玩家极易上手，而超必连发和互破的系统也提供

了十足的爽快感。然而作为“《街霸》系列”成员，这款作品的严谨并不能像它前辈们那样经得起推敲，所以至今都只能成为格斗玩家换手过过瘾的小品而已。

街霸 EX2　　1999 年 12 月 22 日　　PS

KSS　御意见无用 2
1998 年 10 月 29 日（PS）



如果不了解日本格斗游戏界，是无法明白《御意见无用》的意义的。由“VF 众铁人”联手制作的这款游戏是顶尖高手对《VF》、对3D格斗深邃理解的大集合。从这款作品本身，我们就能看到《VF》的发展方向，一直都离不开高水平玩家的参与。闪避、防御崩坏、受身、壁际限定 COMBO、特殊场地的 RING OUT 等等，都在以后的《VF4》里得到了再现。而且更为重要的是，由众铁人亲自策划、测试的这款作品，在平衡性上达到的高度也让很多同类作品汗颜。而且在这一作里采用的 AI 培养机能也在PS2 版《VF4》上发扬光大。

完全可以这么说，如果不是因为与铁人们合作的公司规模尚小，制作出的作品技术表现不佳，那么《御意见无用 2》完全有希望成为 3D 格斗之林又一个成熟的标题。

KONAMI　武戏
1998 年 11 月 19 日（PS）



评价这一款与《Fighting武术》关系甚密的游戏倒不如提一下KONAMI的“毒蛇史话”。街机版 3D 格斗游戏《Fighting 武术》在公布之初，震惊了包括世嘉在内的所有业界同仁。强大的光影、眼花缭乱的特效、细致的肌理、以及那种真实再现东方武术的气魄都是对其它3D格斗作品的威胁。完全有理由相信，这款毒蛇基板上的招牌大作直到今天的PS2都无法做到完全移植，看过《Fighting 武术》某一场景瀑布水雾表现的玩家，一定被震撼的目瞪口呆。

然而，隔了几年之后笔者才有幸在上海美罗城世嘉游戏厅里见到这款传说中的大作，两台并排的大背投因为年久而画面灰暗，就在这灰灰沉沉中我看到了史上最为滑稽的演武。那根本不是一个人在打拳，甚至连一段木头都称不上，远看几乎可以用面团来形容里面人物的动作。再看一名玩家仅仅因为好奇而投币开打，动作绵软可笑，不但毫无力度可言，甚至连玩者本人都不知道屏幕上那两团面团在干吗，最后只得看着屏幕发怔许久，摇头离开。我当时的第一个想法就是，KONAMI怎么会让这么一个东西出厂的呢？

在这一点上《武戏》显然要好于原型的街机大作，360 度自由的位移和拳脚防三键操作也做的中规中据，弹格的设定可圈可点，在人物动作上也只是僵硬而不至于形神俱无，但是这样一款手感全无的作品，理所当然的不能逃脱被人遗忘的命运。而应该大有所为的毒蛇基本也因为《Fighting 武术》而昙花一现。

KONAMI在3D格斗领域惟一一次尝试，最大的功劳恐怕是《Fighting 武术》主人公罗小虎直接启发了《VF4》里和尚雷飞的诞生……

SQUARE　EHRGEIZ（神佑擂台）
1998 年 12 月 17 日（PS）

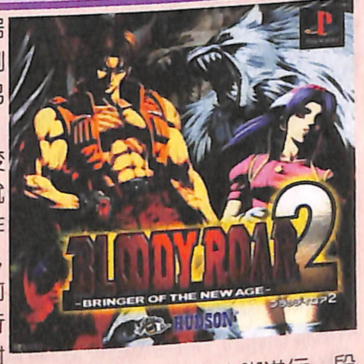


在本厂品牌号召力上的偏执，终于使SQUARE自己断送了一个出色的 3D 格斗系列。

其实《神佑擂台》的革新想法是非常突出的，高低落差明显的地形、枪炮刀剑不同武器的运用、变身必杀技的引用，一切都在剑走偏锋，张显出《神佑擂台》的强烈个性。但是，以《FF Ⅶ》人物为主要卖点很明显的暴露了该作对战性的不足，对于一款新形态的3D格斗而言，角色先期过高的人气反而会影响游戏本身的内涵感染，而且这一款作品也实在谈不上什么平衡可言。

《神佑擂台》之后，梦工厂离开 SQUARE，直到PS2 时代才“固守传统”，制作了与“《TOBAL》系列”和《神佑擂台》混合的畸形儿《保镖》。听说梦工厂还要在PS2上制作一款相同理念的新作，笔者对此实在不抱有任何期望。DREAM WORKS这个名字，在笔者心目中终止于《TOBAL 2》。《神佑擂台》的根本意义，也只是促使一年之后 CAPCOM《力量之石》的产生罢了。

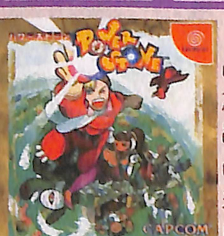
HUDSON　血腥咆哮 2
1999 年 1 月 28 日（PS）



“《血腥咆哮》系列”一直未能占据主流，但从HUDSON 坚持不懈一直制作至今的事实表明，《血腥咆哮》的另开新路还是得到了承认。

除了从一代开始就固有的兽化变身系统之外，这一代最主要的改进就是针对防御系统。首先学习南梦宫作品在摇杆自然状态下有自动防御功能，而一旦自动防御成功，可在瞬间按前进行侧闪或者利用特定上中段技进行反击的二择，而一旦瞬间侧闪成功对手又没有防备的时候可将对手浮空。对方在空中可同时按下拳脚进行一段时间的空防，一旦成功更能翻过来使用瞬间回避变被动为主动。针对自动防御，每个角色都有防御崩坏技进行体势的瓦解，此时对方必须拉后强制防御才能不被破坏体势，而打击技中不少取消技也对对方不利时的逆二择产生更严峻的考验。因此，《血腥咆哮》不但爽快感大大超过同类作品，在系统的严谨性上也有其独到之处，可以算得上是 3D 格斗二线中的精品。

CAPCOM　Power Stone（力量之石）
1999 年 2 月 25 日（DC）



虽然是在DC中期出现的游戏，但这款四人乱战的游戏才真正称得上CAPCOM为DC量身定制之作。这同时也是一款大胆逾越3D格斗理念的作品。完全 3D 的场景，拳脚跳跃的简单指令，在对战场景上主要依靠收集力量宝石而不是互相打击来求胜，投掷器具远远超过互相击打的次数，如此一款奇异的作品也许更像热闹有趣的 ACT 一些。而在此之前，是没有人能够理解在一款格斗游戏中怎么可能出现没有防御的设定。

如果不偏执于这究竟能否算3D格斗的玩家，是能够很轻松的感觉到它的乐趣的，比起任天堂的《全明星大乱斗》，也许《力量之石》仅仅缺乏角色人气度。而在对战的趣味性上丝毫不亚于前者。

力量之石2　2000年4月27日　DC

CAPCOM 街霸EX3

1999年3月4日（PS2）



很明显，与PS2同日上市的这款作品完全为了显示PS2的3D机能而制作。过于突出的光影反而显得虚假，而人物动作如慢镜般的延缓也大幅破坏对战节奏感。新导入的同伴系统不伦不类，杂乱的人物和光影使原本就色调失衡的画面显得污浊不堪。角色创建和原创必杀也完全与对战游戏的平衡性格格不入。

PS2上市的第一天就推出一款所谓的3D格斗，可见这一类型越来越受到欢迎，然而《EX3》的拙劣表现却最终将这一系列的休止符打回到《EX2》之上。

TECMO 死或生2

1999年3月30日（PS2）



和前一作一样，TECMO又凭借超越常人的技术力大大的震惊了世人。在此之前，不会有人相信3D格斗游戏中会出现多层场景，更没有人体会过在游戏里将对方一掌击下山崖然后自己纵身而下的武侠片一般的豪快感。

《死或生2》游戏人物的肌理刻画在当时无人可及，而那种突出的场景震撼力也不是《VF》和《铁拳》所能比拟的。在系统上引入了自由的方向移位，因此在格斗空间感上表现十足，而将以前的危险区域变为可破坏的墙壁，不但更有益于对战性，同时能得到更高的爽快度。值得注意的是，在TAG BATTLE模式里的双人组合技虽然与同期的《铁拳TT》正面撞车，然而这里的多段双人连技难度却要大大的低于《铁拳TT》，因此一度成为PS2和DC上最佳的四人格斗游戏。

观感突出的同时，我们还必须承认，《死或生》在表现格斗动作的美感本身也达到了相当高的造诣，片尾STAFF表明，TECMO是认真考察过这些格斗流派并且请真实的武术名家来进行动作捕捉，因此仅凭大众舆论而把《死或生》仅仅归结为"奶牛格斗"是不公平的。在其对战性本身，主流3D格斗领域内除《VF》、《铁拳》以外，《死或生》亦能与《魂之利刃》并列，从而跻身3D格斗四强之列。

NAMCO 铁拳TT

1999年3月30日（PS2）



不用怀疑，就和《灵魂能力》能代表DC最高水准一样，《铁拳TT》的画面表现至今不弱于任何一款同类游戏。在1999年3月30日这一天，《铁拳TT》已经联同《死或生2》尽显PS2的实力，成为标榜PS2机能的两大开山之作。

作为一款回顾性的大杂烩作品，多达38名角色的《铁拳TT》看起来似乎应该在平衡性上大有问题，然而难能可贵的是除了少数过分怪异的角色之外，这一代再人物性能的调整方面丝毫不亚于《铁拳3》。一开始铁拳玩家对这一代颇有微词，因为一些大威力的多段连续技不再成立，然而随着日益熟悉，出色的平衡性和多名角色带来的最多的变化却更能吸引玩家们乐此不疲。最为重要的是，TAG组队战斗的方式也提供给玩家一个新的研究内容，组合技的运用在对战的场面表现得上更为复杂多变，因此，虽然一度在街机厅出现《铁拳3》热闹超过《TT》的景象，到以后还是《TT》能获得更高的投币率。

以前三代而言，《铁拳TT》已经几乎能够达到这一系列的顶峰，玩家们接下来等待的只是看南梦宫招牌大作还能怎样进化……

NAMCO Soul Calibur（灵魂能力）

1999年8月5日（DC）



这一天的光芒将照亮整个3D格斗历史，甚至整个次时代年代。和《魂之利刃》的片头相同，《灵魂能力》的表现已经成为有限机能下的最高杰作，其清晰透彻的画面观感、自然流畅的光影和传神逼真的器械动作，成为3D武器格斗的最高典范。南梦宫以自己的认真态度感动了《FAMI通》所有的编辑，这个满分的评价含金量可能比其他三作更高。

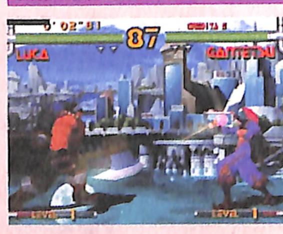
经过了PS时代无数厂商的实践试验，武器格斗的最终形态仍然要靠南梦宫表现出来。直斩克横斩、横斩克侧移、侧移克直斩，这一基本的系统规定了《灵魂能力》全面突出3D格斗的空间特性。移动技、蓄力技、取消技、追加入力……攻击手段无限多样，而由此生发的对战双方攻防的心理较量也格外突出。最令人击赏的就是《灵魂能力》由前作的全面鼓励进攻而转变为注重防守。除了常规的防御手段之外，可以通过→+G或↘+G对对方的上中段或中下段反弹，而以←+G或↙+G对对手的上中段或中下段进行受流，在反弹或受流成功后不利方同样能使用反弹、受流技化解对手的攻击，由此形成的心理战术变化多样。空中制御最大限度的限制了单调的空中连技，使得双方在某一方被吹飞后仍然需要斗智。A+B+K从上一代的攻击乱舞变为辅助技的发动，根据距离时间的长短按G取消，就能使某些相应打击技获得COUNTER或者防御不能的属性。凡此一切，都大力保证了《灵魂能力》对战时心里战作用的突出，而其本身华丽的演武风格和眩目的光影，是大部分3D格斗玩家都能接受她的原因。

在游戏主体武器的设置上，南梦宫的想象力也达到了天马行空的程度，传统的棍棒刀枪以外，西洋化的巨斧大剑、原型取自于九节鞭而变化无常的蛇腹剑、忍者剑、西洋刀、短剑盾牌……如此繁复的武器整合在同一款格斗游戏中，还能在较高的平衡度下予以统一，无怪乎《灵魂能力》之后，大部分厂商都迟迟不敢越雷池一步，推出同类作品。

或许《灵魂能力》就是"3D武器格斗"这个名词本身。

CAPCOM 星际悍将2

1999年12月9日（DC2）



这是惟一一款在《灵魂能力》面世之后出现的其他公司的3D武器格斗作品。和上一代相比，这一代更注重连续技系统，借鉴自2D格斗的必杀能量槽完全混淆了3D格斗应有的理念，而消费能量槽进行防御反弹和反击的系统却有些走回到《魂之利刃》限制防御的老路上去。

《星际悍将2》在游戏人物的设定上不乏想象力，各种形态的战士同台献艺，甚至允许出现在空中浮游的鸟人战士这样怪异的角色（令人怀疑这是《灵魂能力Ⅱ》Xbox版再生侠的原型），然而制作了过多的"伪3D格斗"，CAPCOM在制作正统3D格斗游戏方面已经底气不足。《星际悍将2》的表现及游戏性远远比不上一代，所以只能成为同一年同平台上《灵魂能力》的点缀而已。

CAPCOM 私立正义学园

2000年5月26日（PS）2000年12月7日（DC）

又是一款3D外表2D实质的“伪3D格斗”作品。不过或许可以这么说，经过了许多的标题尝试，CAPCOM逐渐找到了专属于自己的定位，在“伪3D格斗”上发扬光大，自成一派，这一另辟蹊径的做法最终得到了肯定。



在游戏系统上，友情技可能是主要和惟一的亮点，它不同于《死或生》和《铁拳TT》的组合技，反而是朝着2D合体技的方向发展，也许更适合2D格斗的玩家来感受其乐趣。而突出的校园风格和青春热血的主题也易于吸引日本的少年玩家。

完全可以看出来，其后的系列作品乃至于今后的3D版《CAPCOM全明星大乱斗》都是在《私立正义学园》成功的基础上衍生而出的。

私立正义学园2　2001年2月22日　PS

HUDSON 血腥咆哮3

2001年3月1日（PS2）



兽人战士们再度苏醒。

也许是前两作HUDSON仍然嫌不够爽快，这一代在原先兽化的基础上增加了“超兽化”的系统。就是在兽化槽达到MAX状态后按B+G+P(或K)就能发动特级的兽化状态。在此状态下，不仅所有打击技都能取消，速度和体力槽也得到双倍回复，而且更能发出兽化能量波，魄力十足。在防御系统上也追加了对攻击的见切系统，从而使攻防双方面都能得到大幅度的补正。

在对战爽快感方面，《血腥咆哮》已经占据顶峰。

SEGA VR战士4

2001年8月1日（ARC）2002年1月31日（PS2）

《VF4》的上市又宣告了一个时代的终结。对于“《VF》系列”本身，是从只注重格斗内涵的制作理念中走出，开始注意游戏性与外包装双赢，而对于同类型的对手而言，却等同于宣告了他们的终结。随着《铁拳4》因为注重游戏平衡一反过去风格而一蹶不振之后，在影响方面，已经没有任何一款3D格斗游戏能够超越《VF4》。



4代在基本的攻防上向2代回归，即注重三段的攻防。以点按方向进行侧闪来代替E键闪避，也是为了提高攻防双方的黏着度。3代过于严谨而导致节奏缓慢的微小诟病在4代里已被扬弃，整体攻防节奏都在加快，拆投不再像三代那样可以做到部分目押，转而用先读的复数拆投来代替目押拆投。回旋技不再像过去那样一旦攻击失败会直接给与动作的揭示，作为补充的是强化三段关系之后的中段摇晃和体势崩解带来的顺逆二择。《VF》迟迟才将受身系统导入，为的是在倒地攻防上表现出更多的复杂性，起身攻击和起身下段投以及起身闪避投拔等等多种战术的运用会在对局里制造更多的悬念。值得注意的是，点下拳（俗称2P）的作用在《VF4》里显得空前突出，其根本原理就是在强化点打以及点投的基本二择。失去了专属的回避E键，但是在移动上仍然讲究，站立简化出招和侧闪失败蹲进取消，以及蹲退侧闪等等复杂多样的腾挪技巧是其他3D格斗里并不多见的。而多个人物的构架设定也加深了对战性。

《VF4》是向3D格斗本原理念的完全复归。不可否认，在某些细节方面的严谨性上，4代并不如之前的《3tb》。然而，对战性的加强也使很多过去认为《VF》难以上手的玩家接受这一系列，为本身的普及取到了翻天覆地的作用。

尤为重要的是，作为一款街机游戏，《VF4》创造的Vf.net概念，对战磁卡的发明一夜之间点醒了其他街机厂商，以后对应磁卡联网的街机将成为主流。在对战双方的互动之外，还能实现人与游戏本身的互动，个性化的服饰、万众瞩目的称号、显而易见的胜率资料、同好战队的组成……《VF4》为3D格斗创造了一个全新的文化现象，所以第一、第二届《VF4》日本全国大会的参赛人数能够达到4万人以上。

毋庸置疑，《VF4》已然成为3D格斗领域的霸主。

TECMO 死或生3

2001年11月15日（Xbox）



在没有深入接触这款游戏之前，任何“除了喷鼻血没有其他内涵”的评价都是不公正的。

TECMO的3D技术与Xbox空前强进的机能配合，缔造出令人窒息的游戏画面。《死或生3》的画面表现可以比美《VF4》街机版，没有人尝试过以CG画质来进行一场格斗游戏。

然而，在无限华丽的表面之下，我们也必须看到TECMO在提高游戏性上表现出的诚意。大幅削减反技的伤害值，增加许多侧移技，更强调防御而不是反技对于打击技的作用，招式的判定点也做得清晰异常。如果说，《死或生》前两作还因为反技的设置不当而造成玩家对于她表面重于内涵的看法，那么这一代就能够称之为表里俱重的3D格斗佳作了。当然，因为反技这个先天不足的系统设定，为了加以限制，TECMO只能增加更多的变段技巧，招式判定点准确清晰的同时却不得不以多变的段位变化来代替先读目押的作用，由此形成了一个恶性循环。但是熟悉性能也是一切3D格斗乃至格斗游戏都必须要下的苦功。《死或生3》的严谨度在系列之内首屈一指，与其他同类游戏相比，能明显强于她的也是屈指可数，“四驾马车”之名尚不容更改。

NAMCO 铁拳4

2002年3月28日（PS2）



当年发售之前《铁拳4》和《VF4》的联合广告使玩家们一直注意这对双生子新一步行动的表现。随着《VF4》粉墨登场，《铁拳4》也揭开了她的面纱。

《铁拳4》给人的第一印象也许是史上罕见的最低角色人数了吧。与《VF》开始注重外部包装相反，“《铁拳》系列”却在慢慢走入更为严谨平衡的方向。风间仁这位3代第一主角的格斗流派从霸道凌

厉的三岛流而转为扎实沉稳的空手道，就足以证明南梦宫在提升对战性上下的苦心。这一代强化了侧移，突出技后硬直，以移动中攻击技的方式来限制过去判定过强的某些中段技。而变更投技系统追加一组牵引动作，加上从《VF3tb》处学习而来的地形差，也在加强着对战的心理成分。招与招相互的关系得到了调整，比起过去增加了以招拆招的可能。虽然在第一眼印象上，似乎攻防节奏变慢，但借助地形所制造的多段空中连技依然爽快感十足。体现出了绝高的格斗水准。

4 代史蒂夫的设定也堪称一个创举，严格遵循不可出脚的拳击规则，可想而知在调整性能平衡上要做出多大的努力。而像“龙王霹雳掌”之类 JF 高难度的打击技也使玩家的精力不囿于空中连技之上。

总而言之，如果不是和《VF4》一起登场，《铁拳4》的表现足以在当时留下一个最亮的亮点。然而在格斗内涵和表演性上的顾此失彼，为人所乘，也要逼使南梦宫深刻考虑如何在《VF4》的压力之下重整阵营。《铁拳5》的进化点会是什么也格外令人关注。

MIDWAY 致命格斗 死亡联盟

2002 年 11 月 26 日（PS2）



在接触这款游戏之前，恐怕任何人都会保留这“仅仅是一个血腥格斗而已”的想法吧。

很少有格斗游戏像《致命格斗 死亡联盟》（俗称“真人快打5”）这样每个角色都统一具备三个架构的设置，不同架构的变化以形成多段连续技，以此来代替传统的空中连续技，也许要求玩家更讲究技术。再看单独的每一个架构中，招数不多，判定一目了然，严格遵守近接攻防的 3D 格斗原则，即便有一些远距离的特殊攻击手段，也有很明显的破绽或直线属性，完全不是一些玩家所想象的仅仅只有血腥暴力的乱舞游戏。

当然，作为这一系列的卖点，终结技永远不能缺少，每个人都有一套极其残酷的终结技，在游戏设定中也能够对平常对战的出血效果进行控制。如果不是因为美式特征仍然过于突出，如果不是因为“真人快打”在东方“名声不佳”，这一作品完全有理由昂首迈进 3D 格斗上成的二线作品之列。

SEGA VR 战士 进化版

2003 年 3 月 14 日（PS2）



除了颠覆，没有更多的言语可以形容《VF4EVO》的表现。两个新人的加入表示了世嘉 3D 格斗统一战的全面展开，布拉德和日守刚两个新角色的设置明显是针对《铁拳》而去。以往拙朴大气的感觉现在完全被喧哗激烈所代替。更换了大部分的出招，将所有人的性能加强，全面扶植个性化的套路以及战术，在对战性上《VF4EVO》已经上升到了无以复加的地步。然而，我们也必须看到，更多的不确定因素和不严谨的细节出现在《EVO》中。随着《VF》生杀大权完全自铃木裕转移到片桐大智身上，《VF》将来的道路很难说清是否会往完全表演性的方向迈去。

曾经最专业化的 3D 格斗现在却有最大众化的倾向，对于《VF》的普及可能是一种益处，而一旦失控，却反而可能会伤害了这个系列本身。目前的尺度比较理想，只是希望片桐能够在将来的制作中妥善的采取控制。

NAMCO Soul Calibur II（灵魂能力 II）

2003 年 3 月 27 日（PS2、NGC、Xbox）

也许过多的赞誉对于《灵魂能力 II》已经没有太大的意义。这一次 3 个版本的家用机移植版虽然销售成绩差强人意，但如此的移植方针本身即在说明《灵魂能力》在 3D 格斗之林中的地位。家用机版与街机版天差地别的差距甚至令人产生对街机族不公的想法，而这一作华丽眩目的表演风格也已经达到了登峰造极的地步。

在系统上，有前一作近乎完美得表现在前，不可能再有太大的改动。惟一作出的改动就是在反弹受流方面减少了弹返手段，只能以→+G 来反弹上中段技，而以←+G 来受流中下段技，在应对对手的攻击时形成一个鲜明的二择。此外，壁际攻防增加了壁际受身，这样在被吹飞之后双方的攻防手段也更为多样化。

南梦宫大胆的更换了角色，招式的变更以及大部分角色架构的追加形成每一个角色强烈的个性。Xbox 版再生侠的浮游状态，PS2 版平八的铁拳无敌、NGC 林克特殊的投弹射箭，都是之前主流 3D 格斗游戏里鲜有一见的。除了因为场景制作过于复杂而使人物脸部刻画显得呆板这一弊病以外，在技术上《灵魂能力 II》也可以代表次世代 3D 格斗制作的最高水准之一了。



世嘉 AM2 一直没有公布《魔群血风录》或许有铃木裕逐渐淡出 AM2 的原因，但《灵魂能力 II》出色至极的水准也不无影响。据说 Xbox 美版的《灵魂能力 II》将对应 Xbox Live，能够进行联网对战，如果真是如此的话，对于全世界 3D 格斗爱好者来讲，是个天大的福音。



V 总结

回顾了那么多的 3D 格斗游戏，我们可以发现一个事实。与 2D 格斗相比，3D 格斗的进化更依赖于制作技术的进步，也许这和本身 3D 化的构造方式有关，但更重要的是在于 3D 格斗是以细致表现立体空间，仿真的格斗为基本特点的，随着技术的进步，不单能在场景绘制、人体贴图方面得到、更大的进步，对于深化招式判定细节和系统方面也有相当的帮助。

未来的 3D 格斗也许第一个发展方向就是网络化。随着 Xbox 版《死或生 ONLINE》即将推出，以及网络技术在格斗游戏方面的进一步运用，全世界 3D 格斗玩家欢聚一堂已非梦想。

在一对一的格斗形式上，不同题材 3D 格斗的系统已经锤炼到了炉火纯青的地步，内涵的深化将逐步变的困难。而随着游戏科技的发展，我们也许可以预见高度虚拟真实的 3D 格斗慢慢出现在眼前。

《VF4EVO》、《铁拳 4》、《灵魂能力 II》以及《死或生 ONLINE》之后，我们还将迎来一个什么样的 3D 格斗时代呢？



Stories Of GamePlayers
You will konw about stories behind games...

编：泰坦

游人小说

我觉得人的记忆可以分为索引部分和内容部分。有许多事情，发生在几个月以前，或者几年以前，它的索引一直留在你的脑子里，不停地出来督促你：是不是要动笔把我记录下来呢？你一想，那件事情真的很宝贵，很有趣，或者很值得写成故事给别人看看；但你真的动笔时，也许会发现那些记忆的内容部分并不像“索引”那么明确，可能早就失掉了新奇，所有细节都流窜脑海中一个无法唤醒的角落去了……还好，我们的撰稿人记录了许多类似的经验。

本期的两篇小说仍然有明确的分工，《奇迹》讲述的仍然是游戏人的经历，而《球员维特的烦恼》则是从一个非常另类的角度来看待游戏。

欢迎新老撰稿人继续支持“游人小说”栏目。我们的信箱是：

gamer@ucg.com.cn

奇迹 Miracle

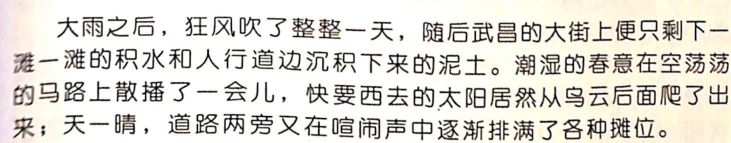
文：来东

廉价的感动 遥远的奇迹

你相信钱能买到幸福吗？前提是幸福可以卖钱——可以吗？你想，如果感动也可以卖钱，我们的结论就会成立。感动可以卖钱吗？或者说钱能买到感动吗？答案是肯定的。不信你可以想象一下，我们假设你读过下面的小说之后会稍有一些感伤，你当然不会为了十块二十块钱就出卖这种忧愁，但一万块钱又如何？兄弟，我敢说你八成会立刻忘掉刚才的感动，开始思考这笔飞来横财的消费方案了，一万块能买多少台PS2啊？真幸福……

我们通常说感动是廉价的，感动没有实际意义，因为感动这东西简单快捷，易学易用，谁都能搞定，但它通常帮不上什么忙。在你困苦的时候，在奇迹不可能发生的时候，感伤不会帮你解决问题；如何接受现实，尽快开始为改变现状而努力才是最要紧的。

下面这个故事发生在2002年春天。你会看到一个在武昌的大街上卖菠萝的程序员也曾经前程似锦，什么是突如其来的家庭负累？如果从前你一直认为把手伸向父亲就可以得到人民币，伸向母亲就可以得到食物，那你有没有想过，有一天父母会成为你的负累呢？没有吧？我知道，你哪有时间想这些东西啊……可能在你还玩着游戏，泡着马子，吃着皇粮吟诗作对的时候，突然就有要命的担子压在你肩上，没人能替你扛。上帝当然会给你时间来抱怨他，但你迟早也会腻歪。怨天尤人之后，明天的日子怎么过？当奇迹太遥远，太虚无缥缈的时候，你会不会选择逃避？你想逃到哪里去呢？



大雨之后，狂风吹了整整一天，随后武昌的大街上便只剩下一滩一滩的积水和人行道边沉积下来的泥土。潮湿的春意在空荡荡的马路上散播了一会儿，快要西去的太阳居然从乌云后面爬了出来；天一晴，道路两旁又在喧闹声中逐渐排满了各种摊位。

我拉着女友的手，懊恼地走在柏油路上，乏味地垂着脑袋欣赏脚下溅起的水花再落回水洼之中。

“飞哥，你还在生那个老板的气吗？”

“Faint！我被他一个电话从北京骗到汉口，再打车到长江大桥，然后换乘见鬼的590到南湖，再步行3站地来到中南民院，其实人家说在武昌火车站下车直接坐538就可以到这里，他……他……也罢，就那么100页汉化的源程序说明加上几块破芯片，他卖我400元？小筠，你说他这不就是在玩儿我吗？”

“是啊。”

“是……拜托你不要回答得这么干脆！”

“飞哥，要不是为了那个什么程序说明，你也不会来民院陪我这么多天……”

“早知道是这样，我还不如跟你说我就是来看你的，还能让你感动一番。”

“谁叫你那么笨呢？”

“小筠，”我突然停下来，把双手搭在她的肩上，“其实我来这里就是为了你，那份说明书对我来说并不重要，那几片‘74138’我更是视为粪土。真的。”

“74138有那么多引脚吗？你不是说……”

“那破芯片有几个引脚并不重要，我要说的是，我来武昌就是为了来找你。”

“哼，鬼才相信你的话！”小筠抬起头看着我，含笑地说。

“你不信？你还笑？”

“不可以笑吗？”小筠抿着嘴唇准备撒娇，却被我一个突袭式的拥吻打断，短暂的十几秒钟让我们的心跳都加速了一倍，随后又我牵起她的手，若无其事地继续前进。

“飞哥，你……你怎么能在……大街上……当着这么多人……抱我……”躲过路边行人各种含义的目光之后，小筠的脸上还残留着一片绯红，多少有些词不达意。

“叫你不信我的表白，下次我就在马路中间抱起你！”

“你……那你再陪我玩几天好吗？”小筠轻声说。

“我不是已经跟你一起生活9天了吗？我发现我都快变成模范丈夫了……the whole thought，habit，behavior……my God，再跟你呆几天，我怕我没法想象离开你怎么生活了，我会不习惯自己洗外衣，不习惯自己打晚餐，不习惯早上由没有生命的闹钟把我叫起来，我想我还会放弃电视游戏，开始考虑孩子的早期教育问题……”

“讨厌！”

“就是嘛，你还是放我回去吧，我真受不了武昌，连老天爷都反复无常……骗子太多。”

“我是真心喜欢你的。”

“不是吧……”

“飞哥，我……”

“不不不，我不是说你，快看！”我把手指向新发现的奇迹——街边有个卖菠萝的小伙子居然正在专心阅读着一本《大众软件》。

“什么啊？”小筠顺着我的手指看去，却没有注意到那个小贩。

“你看那个卖菠萝的小子，居然在读电脑杂志，看来武昌小贩的素质普遍不低。”

“嗯？哈……我看到了。”

“不如咱俩去买菠萝吃？”我拉起小筠走向那个小贩。

“菠萝？好啊！”

街边的杨树下，绿色的塑料水盆里浸着十几支插着短木棍的嫩菠萝块，样子看起来很诱人。这些菠萝的主人大概有二十来岁，一付农民打扮的衣着，此刻正沉浸在一本封面印有红色“3.15”标志的《大众软件》之中，似乎对盆里的商品不怎么在意。

“大哥，菠萝多少钱一支？”

“……”

“大哥，这些菠萝要卖吗？还是您自己没事看杂志的时候留着吃的？”

“哦……哦……菠萝吗……一块钱一支。”小贩抬起头，手中的《大众软件》跟着落下来。

“咦？我好像在哪儿见过你。”

“是吗？呵呵，我每天都在这里卖菠萝的。”

“每天都这么不专心？这可不行啊，小伙子！我买一支。”我从口袋里摸出一张二元的纸币递给小贩。

“就买一支？飞哥，你自己不吃吗？”

“这支就是我吃的。你暂时还没份呢！”

“你……”

“嘿嘿，别生气嘛！还不知道干净不干净呢，菠萝这东西乱吃会坏肚子的！我先尝尝。看看好不好吃。”

“我的菠萝都很干净，味道也是最好的，先生。”小贩毫不迟疑，立刻表示抗议。

“嗯……让我来选一支，”我没有搭小贩的话，自己从水盆里挑了一支成色不错的菠萝递给小筠，“喏，这个肯定不错！”

“我不要！”小筠装出生气的样子，扭过头不接我的菠萝。

“生气了吗？我开玩笑的，你看我……咦……呆子，不用找钱了！我当然会买两支，你大脑缺氧吗？”

“可是您刚才说……”

“我说说嘛……大哥，你懂不懂怎么泡妹妹啊？”

“哼！你懂？”小筠终于忍不住笑了出来，伸手抢过我的菠萝，“你才是呆子呢，还说人家！”

“我不是为了逗你开心吗？”

“你……这也叫逗我开心？”

“是啊！你现在不开心吗？”

“不开心，一点都不开心！哼，气死你！”小筠故作严肃地说。

“呵呵，有个女朋友可真幸福啊！”小贩看着我们打闹摇头感慨，“小日子过得不错吧……”

“还成，将就着过……嗯，我怎么……我怎么总是觉得在哪里见过你呢？”

“是吗？我也瞧着你挺眼熟呢，听口音又不像本地人。”

“跟你说，最近我老是突然有一种感觉，就是……眼前发生的事情，好像是……从前什么时候经历过似的，比如在旅店的某一间房子，进去以后突然发现自己好像曾经住过这里，又明知道这是不可能的……估计人生就是上帝安排的一个大型RPG，平时见到重复的事情就是因为NPC和场景不足而导致的……”

“你说上帝安排的什么？”小贩饶有兴趣地问。

“RPG。角色扮演类游戏。Role-Playing Game的缩写。你不会懂的。嗯，你要不要来一个菠萝？”我又抓起一支菠萝，向小贩打趣道。

“不来了，谢谢……”

“你很羡慕我们吗？”

“羡慕？羡慕……是啊……”一阵难以察觉的伤感突然在小贩的脸上一现而过，随后他张开嘴想要说什么，终于还是没有开口，只是淡淡地笑了一下。

“不如让我来猜一猜。你曾经失恋K次？而且K不是整数？”我试探着问。小筠凑过来靠在我身旁，似乎也对这个卖菠萝的小贩产生了感兴趣。

“坦白说……”

“我敢说你附近一定有女大学生被你独特的气质所吸引。”

“坦白说，我还没有过女朋友呢……”

“那你装什么深沉？”

“我……我……我装深沉？”

“是啊！”

“我……我不交女友，就不能有点伤心事吗？”

“什么伤心事，说来听听，也许在下可以化解一二呢？”

“这……”

“客气什么！是不是杂志上有什么文章不懂啊？在下碰巧是学电脑的，也许可以稍作指点。”

“呵呵……”小贩露出一个潇洒之极的苦笑，“我也是啊。”

“我是计算机专业，正在考研。”我用拇指指了指自己。

“我说我也是。”

“你也是计算机专业，正在考研，是吗？”

“不，我只是本科而已。”小贩很不以为然地说。

“可是你……却……在这里……在大街上……就是说……怎么说呢，在杨树下面卖菠萝？”

“嗯。”

我笑起来，小筠却只是好奇地望着他。

“大哥，我来问你，你知不知道‘CHEATER’这个单词什么意思？”我敛起嘲弄的表情，却忍不住想要羞辱一下这个不知好歹的小贩，顺便把在老板那里受的气发泄一通。

“嘿，CHEATER这个词有很多意思……”小贩看起来漫不经心地说，“它的本意是骗子。不过在电子工业中也有不少其他含义。比如‘Circuit Cheater’有模拟电路的意思，在电视游戏行业里，CHEATER是金手指的意思。当然，电视游戏机的金手指是说CHEATER CARD，跟微机行业里讲的金手指接触插槽不是一个意思……我说得没错吧？”

“没……错。”我愣在原地，目不转睛地盯着那个小贩，“我想……应该……没有错吧……”

“还要再出题目么？”

“呃……不用了，你……你还知道游戏机的金手指卡？你究竟是干什么的？”

“其实我原来就是一家小企业的程序员，对PS游戏的汉化比较感兴趣……有一点接触而已……”

“不是吧……那……兄弟，你怎么会沦落至此呢？”

“一定要讲给你们听吗？”

“你讲给我们听，我们就再买两块菠萝。如果好听的话……我们可以考虑买四块。”

“我看还是算了吧，”小贩笑着说，“菠萝吃多了可不好。”

“算了？哪有那么容易，吊起我们的胃口还想收摊走人？你缴税了吗？你先说，你诡笑什么？”

“我……我……诡笑？”

“你是不是笑我被那个倒霉的老板给骗了，你是不是笑我看不出来你的学问？你是不是笑我猜不透你的来历？”

“我……”小贩不知所措，“我没有……笑你呀……”

“也罢，暂且不计较那些。小哥……你原来是做什么工作的？为什么要在这里卖菠萝呢？你是不是想体验生活？”

“体验……体验生活……兄台你可真幽默……我在北京一家小企业做了一段时间的程序员。那是……呵呵，一个小公司而已。后来，家里出了一点事，我就……回来了。”

说到后面，小贩的眼中又浮现出一丝悲伤，一种跟他的年纪不相符的苍凉的感觉就像是从微风中传染到他的脸上，随后又飘散得无影无踪。

而我，这回却真的愣了。因为我想到了一个人。

“老兄，你说的……那个小企业是不是……是不是MUXINT公司？”

“对……对呀！你……”小贩眼睛一亮，随即站起身子。

“你是不是在MUXINT做过软件除错的，后来辞职离开？”

“是……是啊，就是……那里，莫非你也……”

“你小子是98年7月离开的？”

“对，是……不错……”

“你是梁家峰！”

“Shit……Sh……Shit……”梁家峰缓缓吐出几年前经常出口的俗语，承认了自己的身份。

“梁家峰……你怎么跑到武昌来啦？”我放开惊诧莫名的小筠，用双手抓住小贩的肩膀，“还记得我吗？我是李毅飞啊！”

“李……阿飞……”梁家峰激动极了，手中的杂志顺着大腿滑落到地上，“阿飞……原来是你……”

我们俩的目光就这样碰撞在武昌雨后晴朗又潮湿的空气里。刹那间，惊奇、欢喜、激动、不安连同其它无法言表的神色一齐在彼此的视线里闪过。我们没有再废话，理所当然地拥抱在一起，感受着对方的重量和身上的味道，似乎要从中寻找分别四年来彼此的经历和变化。梁家峰的身上有一种发霉的木材的气息，混合着夏天男人的汗臭和衬衫上残留的廉价洗衣粉的味道，让我觉察到这小子最近一定过得不怎么样——不然又怎么会在大街上卖菠萝呢。

我们分开的时候，梁家峰差点把眼泪洒在我的MGS2特制T恤上。等他人一站稳，眼中就没有了我从前印象中的那种湿润，片刻无语后，他成熟又无奈的眼光从我的脸上划开，移到我身旁的小筠身上。

“我来……介绍一下吧，”我深吸了一口气来平息内心的激动，“小筠，这个卖菠萝的小子，他是我们公司原来的一位程序员。非常优秀的程序员……Excellent。这位……这……这是……贱内蓝筠，中南民院电信系的本科生，两年前通过ICQ认识的，那时候她还反对我学计算机。我俩现在的关系，就是那种……就是非常好的那种……关系，你知道吧……还愣什么？还不快握手！”

小筠先伸出手，接下来梁家峰也伸出他的熊掌——比四年前更黑也更大的熊掌，可是小筠还没明白是怎么回事，那只熊掌突然又缩了回去。

“太脏了。等我洗过再握也不迟。”

“你……我不会介意啊！”小筠还固执地等着梁家峰改变主意。

“我说梁家峰，你小子现在讲究还真不少……”

“我手上有疮。传染给小姑娘可就不道德了。”

“我不信！你伸出手来让我看一看好吗？”小筠仍然不依。

“这……这不好吧……”梁家峰面有难色地望向我。

“嗨，你不赏脸就算了……”我拉过小筠的手，攥在自己的拳头里，“如实招来，你怎么跑到武昌来卖菠萝了？做生意亏了本？被当作高层知识分子拐卖？在这里接受劳改？究竟是怎么回事呢？”

“这个……说来话长了……”梁家峰弯腰折起凳子，又顺手捡起刚才掉落在水洼中的杂志拍打了一番，“不过……不过正巧，有件事倒是可以……请你……请你帮个忙，不介意光临舍下吧？”

“呵呵，小人求之不得呢！我正要问问你孩子多大了……”

“你……我不是跟你说了我还没有女朋友吗？”

“可是你没说你没有老婆啊！当年在宿舍你可是最不安分的，还计划要泡到公孙明月呢，人家不是被你吓得半个月不敢进食堂吗？你居然还约我一起去揍她的男朋友，结果……”

“结果？”

“结果还是公孙姑娘说的好话，人家王浩鹏才给咱俩掏了医药费不是吗？”

“哈哈哈……那都是上个世纪的事了……不提也罢！”梁家峰大笑着地打断我，随即又捧起水盆，“来来来，吃菠萝，都吃了吧！你看我刚才还收你的钱……”

“不吃了，吃多了牙痛……你看，我说咱俩从前见过嘛！”

“那是，咱俩从前绝对见过。来，跟我来。”



梁家峰端起水盆走在前面，我便牵着小筠的手，一面拎起折凳跟在后面。我们斜穿大街，走进一家中等规模的水果店铺。

“梁子！回来啦！”一个中年男人从柜台后面探出脑袋。

“嗳！老板，今天我就不住这里了，我今晚回去睡，东西还放在这儿吧！”

“行！没别的事儿啊？呦！您二位买点儿什么呢？”

“我们是……”

“哦，这两位是我老朋友。我带他们回去看看。好些年没见面啦……”

“原来是故交。好好，路上注意点。”

“那是一定。咱们走吧！”

于是我和小筠又转身尾随着梁家峰走出水果店。大街上刚才卖菠萝的位置已经被一个卖挂画的老头儿占据了。我们沿着泥泞的路边向前行走，梁家峰只是领路，没有再说话。

“你给这家水果店打工？”

“是啊！不过菠萝是从自己家拿的。汉口那边还能稍便宜一点。”

“你住在汉口？”

“不是……现在不是了，我家在市郊，就是长江边的小村子里。我就是汉口人啊！”

“你是……汉口人？怎么从前没听你提到过？”

“早跟你说过，你不记得就是了。咱们坐590到长江大桥就行啦。”

“又是590？怎么又是590！”

“590怎么了？”

“梁大哥，你不知道，他被一个老板给骗了，现在都对590心有余悸。”小筠忍不住解释道。

“被骗了？骗财还是骗色？呵呵，李毅飞，你也有上当的时候？”梁家峰笑着慢下脚步，跟我并肩而行。

“那是自然，”我说，“经常上当，尤其是在武昌。”

“是吗？”

“梁子，不瞒你说，我现在是MUXINT的副总裁了……”我沉默了片刻，“公司里有个小组在策划一款基于电视游戏机平台的RPG，不过当然没有官方支持……所以，有一份游戏源程序范例的注解说明非常重要，可惜大家都不懂日文。我在网上联系到一家店铺的老板答应帮忙翻译这份说明，要80元。我本来想邮购，他说还有些杂毛芯片要赠送，还有些话要说，还是见面谈比较妥当，我这不是就被他骗来了么，谁知道他居然又改口说要400元才卖给我……这真是……不过既然来了，400就400吧，我买下了。梁子，你说我是不是很傻？”

“是！”

“是真的很傻吗？就是智商比较低的那种？”

“是。”

“谢谢。梁子，如果我现在能打过你的话，我一定会揍你一顿。”

“哼，你不是想从梁大哥那里敲诈医药费吧？”小筠打趣道。

“我……小筠，你对未来的丈夫那么没信心吗？”

“哈哈哈……我看这个小筠姑娘很了解你啊……”梁家峰取笑道。

“你是指心理上还是生理上？”

“呵呵，都四年啦！你还是没长大，还是没有多少改变……”

“不要用这种口气跟我说话好不好？你刚才不是说要求我办事吗一对了，是什么事啊？”

“其实……也……没什么……怎么开口呢？”

“有什么难以启齿的，是不是求我给你介绍对象？这个问题组织上是会考虑的！你不要着急……”

“我是……想借你的对象用一用……”梁家峰平静地说。

“你……你说……什么？”我大吃一惊，“这……对象……也能借？你不是被C++给搞糊涂了吧？”

“不是。我现在学C＃ 呢。”

“C什么？”

“C＃ ，怎么啦？”

“那念作C SHARP，大哥，不念C井，拜托。”

“哦，我都是自学的，又没有人教我怎么发音，那个符号平时都读井号嘛，”梁家峰委屈地说，“多谢你纠正。”

“C＃的源程序扩展名是.CS，就是C SHARP的缩写，教材上没写吗？”

“那跟井号有什么直接关系？”

“你……算了算了，你还是多看看书，少卖几块菠萝吧……”

“那也要有空才行啊！”梁家峰摇摇头。

“嗯……那个……梁大哥，你刚才说……说……”小筠显然有些害怕。

“我要借你用一用。”

“用？梁子，‘用’是什么意思呢？能不能解释清楚一点？”我接过话来。

“嗯……上车再说吧。”梁家峰认真地说，看他那落寞的表情似乎不像在开玩笑。

原来我们三人一路闲侃着，不知不觉已经走到了590的始发站南湖。站台上稀疏地分布着三三两两的人群，大家都不约而同地望向远处微波粼粼的湖水，大口呼吸着湖边清新的空气。太阳还在西下，一阵阵阴凉的风从湖面上吹来，吹过大家的耳朵，吹动了周围的老树。我们爬上了一辆刚刚启动的590空车，在后面寻了三个位置坐下。汽车开动后，我把头凑到梁家峰的耳边询问他刚才的请求，小筠忐忑不安地依偎在我身旁。

“梁家峰同志，你刚才不是开玩笑吧？”

“不是。”

“这样吧，我把移动电话借给你怎么样？爱立信T39mc，内置蓝牙技术，GPRS上网，最近还算是中档机型吧，你能不能考虑一下……”

“呵呵，我要电话有什么用呢？”

“那你要我的女朋友有什么用呢？当然了，这个问法不太合适……”

“嗨……你这小子，你别胡思乱想了，我就是要让家父看看而已，没别的意思。到时候你就知道了，我……我……嗯，到时候再说。”

“让你爸看看？你想骗你老爸？”

“骗……骗……不要用这个字好吗？”

“好，就依你，不用这个字。”

“唉……你让我……安静一会儿吧，你……去解释给你的小筠姑娘，叫她不要紧张……”

“不要紧张？要是到时候……你老爸让你当面把生米煮成熟饭，你怎么办……呀！好痛！好痛！快住手！我不说了好吗……”

“讨厌！你……你胡说什么呢？”小筠居然听到了我们的对白，于是使用力掐了我一下。

“我这不是为了你的安危着想吗？为了你免遭欺凌，我连移动电话都差点送出去，你还不明白我的苦心？快给我揉一揉！”我指了指自己受到严重侵犯的大腿。

“你要先道歉！”小筠发难道。

“好，好，对不起，我错了。”

“嗯，这还差不多……”小筠满意地接受了我的歉意，然后把自己的小手放在我腿上搓了两下，“飞哥，……还痛吗？”

“是的，非常痛……喂，梁子，有什么好笑的？”

“……”

“好吧，你有权保持沉默。”

“呵呵……看得出你们俩在一起很快乐啊！”

“是啊……非常快乐，梁兄，你不要拆散我们……”

“哈哈哈……”梁家峰放声笑了出来，“我怎么会呢……”

公共汽车转入大路，上车的人逐渐多了起来，没有座位的乘客就拥挤着站在我们面前，随着车子的晃动来回摇摆。人愈来愈多，车上的汗臭与汽油味慢慢打消了我们交谈的雅兴，不时有人向车门移动，外面的阳光通过大家让开位置时产生的缝隙从车窗透射进来，光线会突然打在我们的脸上，又转瞬即逝，大家都渐生倦意。过了许久，梁家峰拍了拍我。

“快到了，准备下车吧！”

我睁开眼睛，推醒了怀里的小筠。车上的乘客已经不多，正前方武汉长江大桥遥遥在望，大道上一路绿灯。我们站起身来舒展了一下，不一会儿汽车便停在了桥边的车站。

我们走下车来，梁家峰一言不发，只是低头领路。我和小筠跟在他身后，离开繁华的大街，钻出几个九转十八回的胡同之后，出现在眼前的是一个布满平房的小渔村。进了村，梁家峰放慢了脚步。

因为下过雨，村里的路泥泞不堪，我们踩着砖头小心地前进，避过地面上星罗棋布的小水坑。路边有几家房子敞开了大门：对联，辣椒，渔网和小木桌构成了每户居民的基本配置。由于天色渐晚，几间屋里已经点燃了蜡烛。

“怎么村子里没有灯光？大家都用蜡烛？梁子，你在这种地方……”

“今天停电。”

“不是吧……”

我无奈地望向路旁一户一户的人家，一个中年妇女坐在自家门

口收拾青菜，嘴里嘟囔不停，隔几秒钟便抬手把滑下额头的一缕银发拨弄到耳后。菜篮子边上，一个光着屁股的小男孩正开心地玩着皮球，路过男孩的时候，我向他的玩具筐里扫了两眼，里面除了积木和玉米棒钥匙链之外还有一个乳白色的“至尊宝”牌一百零八合一俄罗斯方块掌上游戏机。院子内，女人的丈夫悠闲地躺在竹椅上吸着旱烟，一面又用手摆弄着挂在晾衣绳上的破渔网。青蛙的叫声不知从哪家的鱼塘中传来，在叫声的间歇中还会听到劣质中波收音机的杂音。

“坡上的那间房子就是我家，看到了吗？”梁家峰指了指前面。

我抬眼一望，土坡顶上的确有几间泥瓦房，想来便是这个程序员的家。梁家峰居然出生于这样朴素的地方，我心里不由稍感怅然。

“梁大哥，那就是你家吗？”小筠问。

“是啊，很失望是不是？”

“不是。”

“呵呵，一会儿进了屋，你们别说什么话，听我安排就是了。家父可能……唉……”

我想要出言询问一番，看到梁家峰的表情又觉得有些不妥，于是便沉默着跟他走进了大院。

“爸，我回来了。”

没有回应。

梁家峰朝我们招招手，示意一同进屋。

一盏油灯摆放在木桌上，大致照亮了这间破旧的屋子。昏沉的灯光背后有一张木床，上面躺着一个消瘦的老人，身上盖着毛巾被，此刻正在沉睡中。一种生命暮年的衰弱的气息从老人身上散发出来，填满了整间房间。



屋子里还有一些腊坛子之类的摆设，椅子和扫把，木箱木柜，仅此而已。这样的所在就像是电子游戏中与剧情无关的废旧部屋，只有懂得细心品味的玩家才能从这种场景体会到设计者的用心。

我和小筠呆呆地站在门口，满腹疑团，梁家峰则走上前去，轻轻叫醒了父亲。

“爸……爸……我回来了。”

“嗯……是……家峰……怎么回来了？”老人睁开眼。

“爸，您看我把谁带回来啦？”

“呦……有……有客人啊……”父亲喘息了片刻，随后在儿子的搀扶下颤巍巍地坐起来，靠在贴满福字的泥墙上，“这是……”

“您又清醒啦？爸，你看，这就是我在北京的对象。她叫……呃……”

“叫蓝筠。”我吃惊之余赶忙提醒，随即开始四处搜寻可能存在的摄像机以便弄明白这是不是在拍电影。

“小筠！”梁家峰极不自然地喊道，“过来……看看……咱爸……”

“我？我……嗯……”小筠吓得俏脸发白，不过还是应吆走到了老人的床前。

“这……这是……你的对……对象？”

“是啊，爸爸，我说我最近一直跟她在一起嘛，您现在放心了吧？”

“唉……家峰……你应该……常领她回来看看嘛……咳……”

“对，对，应该的……不过离得太远嘛……这还是……小筠……第一次来武昌，这不是……就来看您了吗？”

老人的脸上现出欣慰的笑容，切线斜率正负相间的皱纹稍稍舒展了一些，看得出是打心底里替儿子高兴。

“嗯，嗯，好，好啊……乖丫头，快……快坐吧……”做父亲的说着便吃力地挪动身子，想要腾出空来让小筠坐下。

“不用啦……您别动了，我不累！”

看到老人艰难的样子，小筠想要伸手相扶，正好梁家峰也是这个意思，两人的手碰到一块儿，梁家峰立刻红了脸。小筠小心地扶着父亲重新坐好，梁家峰连忙道谢。

“Think about that she is your wife now, stupid！”我提醒道，“Don’t you be so shy！”

“呃……对，”梁家峰恍然大悟，顺手推过一个凳子给小筠，“喏，坐这儿吧！”

“嗯。”小筠坐下来，又转眼看了看我，我好歹在电视剧中见识过不少雷同的情节，便示意她认真演下去。

“嗳……真是……真是……好孩子，来……让爸爸……看看……”老头儿伸出手，小筠便把脑袋凑了过去。

桌子上的油灯还没有燃尽，在跳动的火苗后，老人怜爱地看着小筠，用干枯的手指划过她的脸蛋，随后又改为细细的端详。

“嗯……这个女娃子生得真是……真……咳……”

“真俊是吗？”我挤眼给梁家峰，示意他好歹也该给我分配一个身份了，“是这样吗？”

“嗯，是……是……这是谁啊？”老人这才注意到我。

“我？我……我是……”

“哦，他是小筠单位的同事，叫李毅飞，就是他介绍……我和小筠认识的。”梁家峰为父亲裹紧了被子。

“哦……小伙子，你也坐啊！家峰……快拿凳子……”

“坐吧。”梁家峰又从床下拉出一个凳子推给我，自己坐在床沿。

“不客气！”我赔着笑坐在凳子上。

“嗯……小……小……”

“小筠。”

“哦……小筠哪，家峰这孩子很……咳……任性的，咱们家里又……这么穷，你跟他在一起一定受苦了吧？”

“没有啊，”小筠回答，“我们在一起……很……很快乐的。”

“是啊……爸，要不……您先歇着吧……”梁家峰红着脸说。

“嗳……小筠，我这个老头儿……在村儿里做了一辈子电工，现在……什么也不剩下了……也没有什么能给你的……你……咳咳……家峰啊，你把那个铁盒子拿出来……”

“爸……哪里有什么铁盒子啊？”梁家峰一脸茫然。

“有，有，就在床底下，靠柜子那头，你去拿出来……”

“这……”梁家峰只得蹲下去钻进床底，摸索了半天，竟真的糊里糊涂拎出来一只小巧的长方形铁盒子。

“来……给我……”老头儿吩咐道，“嗯，小筠哪，你看……嗨……你先猜猜，这里面是什么？”

“嗯？”小筠望向我，不知如何是好。

“梁子，提示一下？”我转向梁家峰。

“这……这事儿我也不知道啊！”梁家峰一副无辜的样子。

“那你就猜是尚方宝剑。”我对小筠说。

“嗯。是……是……尚方宝剑。”

“什么……方什么？”老人侧过耳朵。

“就是一把宝剑，”小筠自己都觉得这答案太过分了，“就是一把剑。”

“嗨！傻丫头，哪里有什么宝剑啊……”老人笑着摇头，随即打开铁盒，我们几个都伸长了脖子，“就是……一根电笔，我用了半辈子啦……这还是当年你爷爷当红军的时候……收缴日本人的东西。你们小两口儿的将来家里装什么插座……肯定要用上……家峰这孩子有时候……也很懒……你们都……两个人……互相照顾着吧……”

小筠还不知道说什么才好，老人已经从铁盒子中取出了那只电笔递给她。测电笔的做工非常精致，样子又大又扁，除去探针的感觉很像是索尼的记忆棒。

接过电笔，老人欣慰的笑容和梁家峰尴尬的模样开始在小筠的眼前变得模糊——也许因为这份本来不该属于自己的父爱带来的感触，在发现梁家峰“禁止流泪”的手势之前，她已经先触犯了戒条。

“乖丫头……你哭啥……来……”老人想要为儿媳妇擦掉眼泪，却又突然间停了下来，接着便一动不动了，只剩下口里还在低声喃喃着什么。

“别紧张，”梁家峰出言相慰，“我爸一激动就会神志不清，估计要等一会儿才能缓和过来，咱们……出去坐吧……”

“对不起，我不知道……”小筠擦掉泪水，小声说。

“没关系，我怎么会怪你……谢谢你。还有你，阿飞。”

“大恩不言谢。梁子，你父亲这是什么病？”

“这是……一种手术导致的痴呆。”

“梁子，凭你的本事，你为什么不出去挣钱给你爸治病呢？你卖什么见鬼的菠萝啊？那能赚几两银子？”

“这个病是治不好的，奇迹会不会发生跟我一天赚几两银子没有关系。你们出来吧，听我解释。”梁家峰扶着痴呆状态的父亲重新躺好，吹熄了油灯走出房门，我和小筠只好也跟出来。

再回到到院子里，已是黄昏时分。阴凉的晚风从远处的长江上吹来，地上的野花随风飘摇，四处的蛙鸣还在萦绕，院门口不时路过一些收网回家的渔民。

小筠靠在我身旁，梁家峰搬了几个竹椅给我们坐下，又转身到厨房中拎出一个大菠萝，放在石桌上切开，泡进事先准备好的盐水中。

“我本来有个哥哥，叫梁家城，中专毕业以后在一家豆豉鲮鱼罐头厂工作。你听说过没有？”

“没。”

“97年春节，我哥哥结婚。那时候我正上大三，因为要考几个认证忙得不可开交，所以就在电话里问候了一下，没有回去。所以我躲过了……躲过了一劫。”

“一劫？”

“嗯。我哥哥娶了一个很漂亮的妻子，据说两个人感情不坏，至少我哥哥是真心的喜欢她，很多年了，从初中的时候开始，我也认得那个女孩。不过有个卖猪肉的杨老板也想娶她，嗯，说‘想’这个词不太恰当。他们一直争得很厉害。那个杨老板当然很有钱。虽然那个……现在该叫嫂子，从前跟杨老板也之间不是很清白，我哥哥却没有一点抱怨的意思。我还记得嫂子答应嫁给哥哥的那天，哥哥高兴地给我打了一个小时长途电话，还说将来送我一台PS，其实他根本就不知道什么叫PS，就是听我经常提到……婚礼喜筵前一天，那个老板带来了一大堆卤猪肉，说是以后不会再跟哥哥争抢嫂子了，说那些猪肉是他一片心意。”



“猪肉？猪肉也能代表一片心意？亏他想得出。”

“哼！他要送的并不是猪肉本身，而是里面的虫子。就是猪肉绦虫。那都是不合格的豆猪肉。可是当时谁能想到呢？就在哥哥的花烛前夜，家父家母忙了一晚上，把喜筵的菜一样一样备齐……第二天大家给哥哥和爸爸劝酒，他们自然吃了不少肉；嫂子就没出来吃饭，只是让妈妈煮了一点鸡蛋羹。在这之后，哥哥和嫂子平安度过了春天和夏天。入秋时候哥哥便开始发病，那时候我已经在MUXINT公司做兼职员工，咱俩就是97年7月认识的吧？那个季度正好赶上业务很忙，所以又没回家，又是在电话里问候了一下……电话这种东西害人不浅啊……”

“不错……我还记得当时咱们是要做一个局域网上的聊天软件。”

“嗯……98年开春的时候，哥哥已经病得很重了，在脑袋里也发现了绦虫，经常头疼得往墙上撞。爸妈拿出一生的积蓄，又在亲戚朋友那里筹集了钱，给哥哥做了手术。之后呢，哥哥就像是一个几岁的小孩子，什么也不懂得，连吃饭都要人喂。嫂子也不辞而别。”

“不辞而别？”

“跟那个肉铺老板一起消失了，在这之后大家才怀疑到那顿猪肉，因为还有参加婚宴的好友染上病。不过一切都晚了。”

“去官府告状啊！”

“告了。没结果。”梁家峰轻轻地吐出这五个字，然后又接上了话匣子，“左邻右舍一直在说哥哥的闲话，可是我觉得无所谓；我想哥哥既然拿出过真心，也一定不会在意别人怎么看。爸爸妈妈又开始像小时候那样照顾哥哥，而我却毫不知情。父母为了不耽误我做毕业设计，什么也没有告诉我。我都是后来才知道的。那几个月我还接受家里每月寄来的200块补助，却不知道那都是爸爸和哥哥在大街上卖菠萝挣到的。我往回打电话，问妈妈说家里还好吗？妈妈说，还好，你别耽误了功课，认真写你的论文就是了。我又问哥哥嫂子怎么样，妈妈说他们日子过的很不错。我要妈妈带话给哥哥，说我马上就毕业了，还等着他给我买PS呢，妈妈说，好的……这声音有点哽咽，我还以为是听到我很争气所以有点激动。然后爸爸拿起电话，问我这里缺不缺钱，我说不缺，我说我都快挣到钱了，爸爸说他的儿子总算是出息了，我说可不是么。98年6月我正式毕业，也成为MUXINT的一名正式员工，月薪2000元。拿到第一个月也是最后一个月的全职工资，我借给你500元买移动电话，剩下的都寄回了哥哥的工厂。”

“早知不买移动电话了，罪过，罪过……”

“那倒是无所谓。两个星期以后，我的汇款被打回来，人家说梁家城同志早就因病辞职了。我立刻打电话问家里怎么回事，爸爸还装作不知道。事情显然有些不对头，我就请假回去了一趟。”

“回去了……一趟？”

“嗯，7月我又到北京交了辞呈，总裁多发了我一个月工资。我请王浩鹏吃了一顿饭，你那时候在上海出差。还记得吗？对咱们俩来说，最后一次见面就是98年6月吧。自从那次回家以后，直

到现在，我就再也没有离开过这里。”

“那你哥哥现在在哪里？再说……”

“我回家之后，哥哥病情又开始恶化，身体越来越虚弱。10月份我和爸爸又把他送进了医院。12月底，哥哥因为脑部感染去世。他活了28岁，从洞房花烛到入土为安，只有短短的两年。两年里爸爸也衰老了很多，你也看到我爸爸刚才的样子了，他今年55岁。哥哥生前的最后两个月里，每天晚上我都给他打豆浆，一勺一勺喂给他吃。爸爸呢，他一言不发地看着自己从小养大的儿子像枯萎的植物一样安安静静倒在床上，而我原来还幻想着有一天让哥哥嫂子一起见识一下史克威尔的游戏，说不好他们会喜欢上电视游戏机。”

“比如PS。”

“GBC。”

“GBA。”

“PS2。”

“Xbox。”

“对，就是那些东西。就是那些东西。后面的我不熟悉，PS我倒是玩了很久……后来我想起小时候跟哥哥在长江边上捉螃蟹，陪他玩陀螺，偷看他初中的时候写给嫂子的日记，跟他讨论男孩子该不该自渎的问题……哥哥为了能给我省下钱读大学，自己在中专后就退了学；不过他小时候也会跟我抢糖果吃，当然我总是抢不过他，我会大哭大闹，他得到的报应就是生了好多虫牙。哥哥常说，世界上最痛苦的事情就是牙痛，可惜在他生命的最后一段日子里，这最大的痛苦还是找上了他——有时候在夜里，他因为牙痛翻来覆去睡不着，脸也肿得老高，医生却再也不会像从前那样给他做一些常规处理，而是坐视不管。反正是快过去的人了，他们这么说。夜里我跑出医院去给哥哥买止痛药，还要注意不能惊醒趴在床边睡着的爸爸。出了医院的大门，抬眼一看，妈妈已经端着鲜牛奶和鸡蛋汤走上了医院门口的台阶。妈妈打点过家里的活儿，快到天明的时候就去灶上熬牛奶煮鸡蛋，然后端着饭盒从家里一路走到医院，每天如此。她见到我就问，哥哥怎么样了，我说还好吧。妈妈走上楼，我来到大街上已经可以看到东方的启明星，是啊，天快亮了……

“福无双至，祸不单行。你看这么简单的一句大俗话，降临到你身边的时候就会变得非常可怕。冬去春来，妈妈也因为劳累过度生了病，之后就再没有起来。医院的诊断是长年缺钙导致了骨质疏松，严重的骨质疏松又导致了骨癌。父母的感情很好，最后几天爸爸就在床边握着妈妈的手，分担妈妈迷朦的痛苦，我也站在那里。我和哥哥都是剖腹产，妈妈为了我们这两个新生命吃了很多苦头。我和哥哥出生那几年，爸爸工作非常忙，妈妈就一个人照顾我们，还要做家务。有时候到晚上睡觉，哥哥才发现原来妈妈已经高烧了一天，没机会休息。夜里我们也会被妈妈打算用力忍住的咳嗽声给惊醒，模模糊糊地看到爸爸下床去找药。从前妈妈的同事们都羡慕妈妈长得很好看，送她一个绰号叫什么桃子的，不过后来几年都没人再那么叫了。有一回妈妈去托儿所接我回家，老师还以为那是我奶奶，还说：老人家保养得真不错。

“2000年6月，我和爸爸从同一家火葬场捧回了妈妈的骨灰。妈妈没有文化，没有所谓的理想，没有愿望也没有什么遗言，我和爸爸就把骨灰从大桥上撒进了长江。那天是阴天，回家的路上刮起了大风，我走在爸爸身后，从桥上吹过来夏天的凉风，爸爸脱落的白发被吹到我的脸上，那时候我只能偏一偏脑袋，让它们飞向更高在天空，消失不见。父亲摇摇晃晃走在路上，我默默地跟在他身后，我们一句话也不说，但我却能体会到父亲心里伤感，我想父亲也能理解我当时的心境。回家之后，爸爸卖掉了原来的房子，跟我一起搬到了这里。爸爸终于承认他老了，但是还不至于不能照顾自己，他要我自己出去闯荡，不要再想到他，他说：当爹的帮不上你什么忙了，你就自己去找一个媳妇，成家立业吧。我不走，爸爸立刻大发脾气。于是我就在附近打工，做一些跟专业相关的事情。比如为一家电玩专卖店汉化什么源程序说明……”

“Pardon？”

“你刚才说的花400元买到的说明书很可能就是我翻译的，你不知道我在大学里选修过日语吧……当然我还做过一些别的活儿。像现在就是卖菠萝了。”说着梁家峰便从石桌上的水盆里拎出浸泡了半天的菠萝块，插在筷子上分给我和小筠，然后自己也拿起一块放进嘴里咬起来。

“也许我应该早点碰到你……”我说，“那后来……梁大叔现在的样子，莫非也是……”

“嗯。原来我父亲也吃到了绦虫。那些虫子2001年夏天开始出来闹事，到了冬天，爸爸因为颅腔里生了虫子被送进同一间手术室。医疗费加起来大概有几万元，都是我做网站和3DS建筑效果图挣到的。爸爸的手术比哥哥成功一点，手术后他偶尔还能清醒两天，清醒的时候就像刚才那样。把自己的父亲当作不懂事的小孩子来照顾，这种感觉你能想象吗？父亲糊涂的时候你必须哄他开心他才会吃饭，他晚上会因为怕黑而不敢一个人睡，早上可能会因为噩梦尿湿床单，你必须及时更换。带他出去散步的时候，你要细心给他讲解周围存在的事物，比如说那个水泥柱子叫做电线杆，停在上面的小鸟儿叫麻雀。就像二十年以前他教你那样做……”

说到这里，梁家峰突然停下来，朝屋门的方向看去。

不知道什么时候，老人已经从床上醒来，而且走到了屋门边，微微颤抖着靠在门框上，面无表情地看着我们。

“梁子，你以后还打算去北京吗？”我突然发问，“你要接着过这样的日子？”

“这样的日子不能过吗？再说我也离不开。只要三天见不到我，父亲就会变得抑郁，烦躁不安，会像个小孩子那样哭闹。要不是我说我已经有了对象，连进城卖菠萝他都不放我。”

“真的没法子治愈吗？医生说的？”

“我跑过无数医院。医生怎么说我可以无视，但院长都劝我不要再折腾老人家了。你看我爸这样子还能经受得起大手术么？”

“够呛……可以考虑中医疗法啊……”

“没用的。又不是没试过……我爸的病我还不清楚吗？我只能……只能等待奇迹。”

“奇迹可以等到吗？”

“不可以吗？那你说我该怎么办？”

“你……你……梁子，你再怎么没事做也不至于去大街上卖菠萝吧？”

“卖菠萝有什么不好的？我觉得这工作很适合我。我觉得挺好的。”

“梁子，我们正在研究GBA平台的中文游戏呢，你回来吧！梁大叔就住我家，我表弟可以照顾他，绝对没问题。行吗？你还来做程序员。”

“阿飞，”梁家峰大摇其头，“程序员都晓得C＃该怎么念，也都知道不同的对象是不能随便借用的，我哪里还是什么程序员呢？你的好意我心领了，真的。我爸离开这里会很不习惯，你让他安静一些度过最后这几年日子吧……”

“那你以后……不打算再做什么事业了？”

“什么叫事业？当你没有家庭负累的时候，你才有资格说这个词。我现在心里就想着我爸爸能早一天清醒过来，好好跟我说两

句话，我们爷俩喝点酒，炒一碟咸花生米，坐在一起谈谈心，我会告诉他这几年来当儿子的都做了什么。”

梁家峰委屈地眨了眨眼睛，偏过脑袋看着我，突然又对小筠补充了一句：“你能理解我吗？”

“嗯……能……能吧……梁大哥，”小筠咬着嘴唇说，“你这样照顾你爸爸，他会感受得到吗？”

“不知道。呵呵……我每次也是这么问他。希望他能感受到——那样他会开心一些。我也知道我还能做一点比卖菠萝的价值更大的工作，不过让我离开父亲，我实在下不去狠心。”

“梁子，我们不是说过……”

“何必再提从前的事，阿飞，我不会去北京了。在MUXINT做工的那些日子，我也很怀念。你以为我没想起过你吗？你以为我不想再见到王浩鹏、安晶他们吗？其实有时候我还想着公孙明月呢……呵呵，在这儿，我没有一个可以谈心的朋友。”

“我现在算是一个，”我说，“梁子，你辛苦了。”

“少来。在北京，作为一个程序员，我每天没头没脑地编程，拼命地敲键盘，总结各种经验，但我没法确定世界上究竟有没有人会因为我的工作而受益，我不知道会不会有人因为我创造的价值而快乐。你们就是搞什么游戏也不缺我这一个翻译，况且现在游戏迷的选择那么多，什么PS2，什么Xbox，好像任天堂还有个NGC接N64的班……大家晚两天玩到某个中文游戏也无所谓的，可是我爸离开了我会很难受的，虽然他说不出来。我要做的就是留在这里陪着我老爸。父亲拼命工作了一辈子，为老婆孩子操劳了后半生，现在到了风烛残年，却什么都没有了，只剩下片片断断的回忆，模模糊糊的现在，一个不争气的儿子，和一个并不存在的儿媳妇。他自己是电工，却反对我学电器，不过我可以卖菠萝，到了冬天就卖烤红薯，当然，主要是烤白薯，直到有一天父亲离开我。如果奇迹最终也没有发生，到时候我想接着走上父亲走过的路，就在这个小村子里做一名电工。前些年，那帮老板们就找了一堆PS和GBC的编程说明让我翻译，现在又是GBA和PS2，游戏平台变化真是很快，你们跟得上吗？不说那么多了，我看你们俩一定体会得到，在这个世界上，有一些感情，通常挂在嘴上都觉得很俗，可是一旦你倾注了就永远也不会改变。”

“你体会得到吗？”我问小筠。

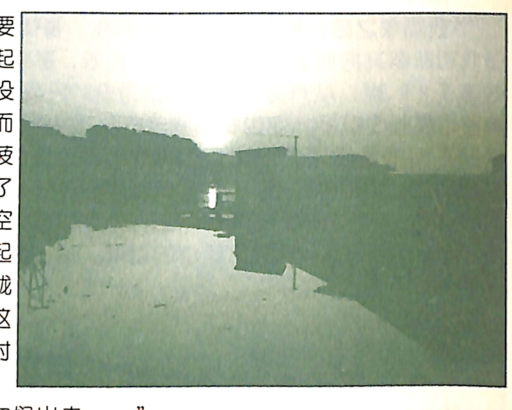
“我……我……我觉得现在好像是一场梦啊……我真想早点醒过来。”小筠紧紧抱着我的手臂。

“这可不是梦，”梁家峰摇摇头说，“我要是认为自己在做梦，迟早会疯掉的。但我可以把生活看成是一场戏，我别无选择，一定要接受这个悲剧角色，也一定要认真演到底。你看我每天跨进家门都要说这样的台词：爸，我回来了。就这么简单的问候，从前总会打动这个倔强的老头儿，但现在没用啦。早知道会这样，我应该在爸爸还清醒的时候告诉他，我和哥哥都很感激他这么多年来的关怀爱护；我应该在妈妈还活着的时候告诉她，我可能没机会报答她的养育之恩了……听到这些话，就算做父母的心里不以为然，至少会笑一笑吧……这些话去年清明节我给哥哥上坟的时候就说过一次。现在我又对你们说了一遍，你们……你们是我最好的朋友。”

说完这些话，梁家峰抽了抽鼻子，端起石桌上的盐水，起身泡菠萝去了。

偶尔会清醒的父亲还是那样安静地倚在腐朽的门框上，当夕阳光线的阴影爬上他的苍老面颊时，他又向我和小筠抬起枯瘦的手臂挥动了两下，然后绽出僵老的笑脸。

我突然想到昨夜旅店里柔和的壁灯下，跟小筠在一起回想起BEYOND乐队的那些老歌，还盼望着世间的好人都一生平安，而这一刻在望着父亲的笑容时，真的在不知不觉中无言，让日落暮色渗满泪眼……



眼看太阳就要落山，我和小筠起身告辞。梁家峰没有留我们过夜，而是放下了手里的菠萝，为我们拉开了小院的大门。天空暗下来，冷风吹起来，三月里朦朦胧胧的寒意笼罩了这个安静平和的小村庄。

“走吧，我送你们出去……”

“呃……送我们？不用了。”我把手按在梁家峰的胸前，“好好照顾你父亲，我们还会来看你的。”

“我明白，让我送……”

“我说不用送了。回去吧！我们记得路。”

“……好吧。”

我跨过门槛，走出院门，仰起头深吸了一口空气。小筠跟出来的时候，老人哼了两声，好像有什么话要说。梁家峰回头向父亲解释：他的未婚媳妇要回去上班，正好跟我同路。父亲也许听明白了，也许没有，总之他对着小筠干笑几下，随后便不再做声，像个孩子似的把注意力转移到了别的什么地方。

我牵起小筠的手，走下了土坡，走出很远再回头看去，梁家峰还是那样站在自家的院门口，静静地目送着老友离开。

我和小筠摸出村子，钻出胡同，来到长江边上。天已经完全黑下来，我们在江边散了散心，便决定步行走过大桥，再打车回到汉口那边预定的旅店。

“你不是说你比原来坚强多了吗？怎么还会落泪啊？”走上长江大桥的时候，我问小筠。

“我也不知道。嗯……飞哥，你为什么不哭呢？”

“我不知道。哭有什么用呢？小筠，如果你不认识我的话，你愿意做梁家峰的妻子吗？”

“我……不知道。”小筠突然停下来，扑进我的怀里，“我只喜欢你一个人。”

“Faint！I know。”我轻轻拍着小筠，搂起她走到了桥栏边上。

一列火车从远处驶来，钻进大桥的下层铁轨，整座桥都随之微微颤动，好像是地震一般。凭栏而望，长江两岸灯火通明，一直延伸到远处，消失在暮色苍茫的天际。江水就在脚下百米开外平静地流淌，江面上整齐地浮动着两排红绿双色导航灯，在导航灯之间，在寂静的沉夜里，一字排开的长长的货船队缓慢地移动着。

小筠从怀里取出那只梁大伯赠送给儿媳妇的测电笔，把它攥在手里，然后转过身贴近桥栏，背靠着我的胸膛，踮起脚眺望刚才置身其中的那个小渔村。大概从此以后，我和小筠会一直记得那个小村子，那个卖菠萝的程序员，那个失去意识的父亲……当季节变换的风轻轻吹过，在冥冥之中发生的奇迹让我们俩与回乡多年的梁家峰相遇，可是为什么福无双至，为什么祸不单行，为什么那么多本该出现的奇迹都没有出现呢……也许梁家峰并没有真的期待什么奇迹发生，不管日子怎么过，他只是在尽一份迟到的孝心——日复一日，年复一年；也许对于一个儿子来说，没有什么事情要比照顾生病的父亲更重要啦。

(THE END)

球员维特的烦恼

文：SQUALL—LH

谨以此文献给普天下无缘PS2的《WE》朋友

维特是一个年轻的足球运动员，他很普通，普通得如同他的名字。如果你把这几个字符输入到国际足联的官方网站搜索，出现的名单足够让你的电脑当掉。

维特的身价很低，一打维特转会费加起来还不够某些大牌球星的零头，因此大球会瞧不起他，小俱乐部又鄙弃他的普通。直到有一天，当他正同往常一样蹲在更衣室门口啃着早餐吃剩的冷面包时，一份合约递到了他手上。相中他的俱乐部叫做KCET，赞助商是KONAMI，联赛名为WE2002，是WE联邦共和国的乙级赛事。接到合约的维特欣喜若狂，当天就收拾好行装离开了培训基地。众所周知，WE联邦共和国的超级联赛WE6FE是世界公认的最强赛事，若能顺利晋级，身价一夜之间何止倍增！怀着每个热血青年都拥有的梦想，维特星夜兼程赶到了训练营。





初次报到，俱乐部主教练兼董事长PLAYER给维特留下了深刻的印象。他话不多，但每一句都是斩钉截铁不容置辩的圣旨，每个人都要绝对无条件服从。如果他命令单枪匹马杀入禁区的前锋立即向后开大脚，那么这球就不会有再向前运动的理由。主帅在球员市场上的强硬手腕更堪称一绝：凡是俱乐部相中的球员，只要经济条件允许，管他多大的名气或是答不答应，都得乖乖来报道。“由于本赛季俱乐部才开始营运，资金比较紧张，只能先请您来稍解燃眉之急了。”主教练这句开场白维特怎么听着都不是味儿，好在他性格温和，并不介怀。

起初的几天，维特很不习惯。一起训练的队友们虽说身材发式各不相同，但面孔却仿佛一个模子生出来的，整日阴沉沉地不见生气。前锋进球不见开心，后卫失误毫不懊恼。脸色大体分为黑蓝绿橙红五种，每日交替变化，维特大为奇怪，但不敢上前多问，生怕这些僵尸模样的家伙生气了会咬人。俱乐部的经营状况也不见得好到哪里去，居然买不起训练用的木板人，每次练习直接任意球时都由球员自己去做人墙，半天练习下来维特总是鼻青脸肿，苦不堪言。

联赛开赛前一天，俱乐部拟定了主力阵容，维特荣获最佳第12人，惨遭淘汰。但主教练PLAYER对他的评价中有这样一条：该队员可胜任场上任何位置。这无疑是个佳音，它意味着维特相比其他人有着更多的上场机会。

果不其然，第一场对尤文图斯的比赛仅开始十分钟，黑着脸将球带入对方禁区的绝对主力前锋卡斯特罗被后卫图拉姆一记背后飞铲，韧带应声而断，黑脸变成了红十字，直接被送到医院急救。在全场KCET球迷的唾骂声中，在足坛素以英明无私著称的A裁判忙大义凛然地飞身上前，毫不犹豫地给了图拉姆一张……黄牌，并且丝毫无视卡斯特罗在禁区内的斑斑血迹，在禁区线上判了个任意球，示意比赛可以继续。司空见惯的主帅PLAYER见状骂了两句“黑哨”以示抗议，回头便招已骇呆了的维特上场。维特起先还道主帅是在开玩笑，后见其表情已多云转阴，只得脱下训练服战战兢兢地走到场边。后面是卡斯特罗撕心裂肺的惨叫，前面是敌方以图拉姆为首之后卫线狞笑的面容，这一切使维特第一次觉得他迈入的不是神圣的绿茵场，而是活脱脱的地狱。

队长米兰达射出的任意球变成了观众席上的收藏品，卡斯特罗白白牺牲，维特上场，比赛继续。

在经过N次飞铲的洗礼后，维特渐渐摸清了裁判吹哨的标准：只要球不在自己脚下——哪怕是即将触球的一刹那或是刚完成射门的瞬间——对方后卫可以对自己造成任何杀伤性侵犯而裁判可以毫不理会。若不是球门后悬挂的球网时刻提醒，维特完全有理由相信自己正在进行一场迷你橄榄赛。上半场结束前，维特获得一个绝妙的射门机会，就在他出脚的一瞬，紧追在后的图拉姆以还报杀父之仇的架势来了个标准的扫堂腿，于是一个漂亮的进攻以维特及足球分别向两侧的角旗飞去完结。

下半场的局势仍不容乐观，维特以牺牲左腿为代价换来的入球被判为后卫犯规在先——那一记漂亮的剪刀脚至今仍让现场球迷叹为观止，回味无穷。主罚点球的队长米兰达梅谢二度，足球再次成了布冯的临时收藏，战局就此呈胶着状。随着时间的推移，战火渐渐燃到了KCET队的门口，维特眼睁睁看着己方门将左扑右挡险象环生，而中场队员却仍不紧不慢地胜似闲庭信步，他开始怀疑以门将为首的后防线一定欠了其他队员们很多钱。

就在比赛即将结束的一刹那，门将扑救后死命地一个大脚，球鬼使神差地落到了滞留中场的维特脚下！这绝对是一个千载难逢的机会！维特立刻启速，挣开身侧两人的拉扯，再做了个漂亮的假动作，扣掉最后一名后卫，出现在他面前的，赫然是弃门奔出禁区的门将布冯，维特深吸一口气，决定以最拿手的挑射结束战斗。全场鸦雀无声，一片死寂，每个人都在屏息凝气地注视着这个即将改写比分的射门。历史性的一幕诞生了，维特在布冯铲向自己前，将球高高挑向对方龙门，足球在半空划了一道优美的曲线，直直向对方网内坠去，目送着远去的足球，维特欣慰地笑了，他仿佛看见了潮水般涌来庆贺的球迷与鲜花，他仿佛听到了理应属于他的欢呼雷动，他仿佛感觉到自己将凭借着这金子般的经典入球一夜成名，奔向梦想中的WE6FE赛场……

“咣！”比赛结束后的更衣室内，愤怒的维特一脚将衣柜踢出个凹洞，“有没有搞错？裁判居然能在那时候吹结束哨！”

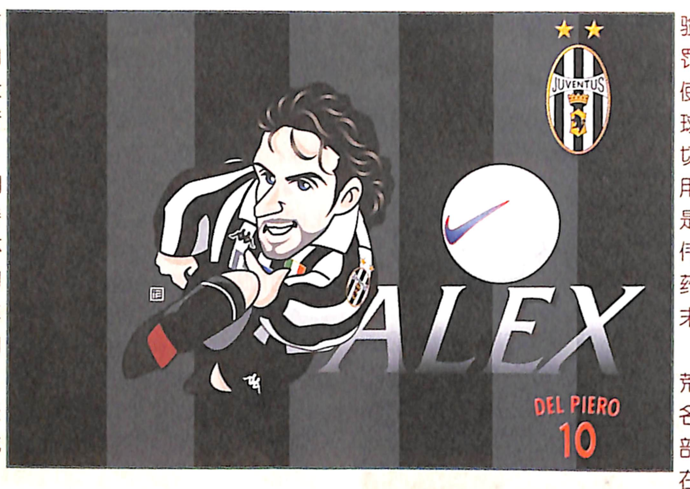
队友们木然地对他表示同情，齐声道：“哦。”

久经沙场的PLAYER心平气和地向他解释：“这就是WE的规则，只要球在补时阶段的中场附近，裁判有权利在任何时候宣布比赛结束。你要适应才行，小伙子。何况，这仅仅是开始而已，别忘了，我们所处的毕竟是乙级的WE2002，BUG还有很多很多，若不想再无端受气的话，就努力磨练自己，早日带领队伍升入WE6FE吧！”



维特是一个很有上进心的小伙子，渐渐地，他开始适应了主裁那黑得发亮的哨子，学会了躲避对方后卫的夺命飞铲，当人家拼命拉扯他的右肩时，他会将左肩转

过去给人家。一个WE前锋应具有的心理素质，他毫无遗漏，但是，由于他的普通，幸运的进球女神从没有眷顾过他。直到几轮赛后，卡斯特罗重新奇迹般地伤愈披挂上阵，维特也就没了用武之地，重又坐回自己的替补席。维特还记得卡斯特罗鬼魅般回到大家中间时把自己吓了大大一跳——这老兄断的可是韧带哎，居然还能回来踢球……莫非是鬼魂作祟？而主教练PLAYER却见怪不怪地在一旁坐着翻看报纸，正眼都没瞧过一眼，嘴里还抱怨道："怎么这么慢？按规矩，上一轮就早该回来了。"



不久，维特郁闷的生活再次有了转机，后卫哈帝在一次拦截中被裁判出示红卡，而从慢镜回放来看，无论怎么瞅哈帝的脚都离人家足有一米多的距离。不过也多亏这个有创意的超级假摔，次轮比赛维特出现在了中后卫的位置上。第一次打后卫，维特才发现前锋的小动作是如此既狠且准。最常见的情况是：你去盯对方的无球前锋，可人家背对着你只要一接球，立马给你一个肘击，旋即半转身插入禁区，你只有忍着肚痛在原地边硬直边看人家庆祝进球的份。此战术屡试不爽，成了维特一块心病，特别是遇到维埃里这样身材壮得像坦克的怪物，被撞后硬直时间长得出奇，如遭电噬，实在是无法防御的一击必杀。其次，裁判对防守犯规的尺度有着很大弹性，似乎依心情而定。有时候仿佛场上根本就没这第23人，只要你将对方铲留一口气就不算犯规——至于受害者今后生活能否自理更加无人理会；有时候似乎对方11人个个都是出身豪门的金枝玉叶，跟人家争头球他自己落你脚上扭伤都得罚你下场。或松或弛，虚虚实实，教人摸不到头脑。维特短暂的后卫生涯就这样在莫名其妙中度过，最后以一个更加莫名其妙的乌龙球终结——尽管他事后多次向天发誓那球纯粹是解围中的意外，但任何一个稍懂足球的人看过录像重放后都会被那脚凌厉刁钻，令任何前锋都无法企及的劲射折服。



从此维特被放到了公认为最无所事事的中场，他每场比赛所能做的，只是呆望着足球在头上飞来飞去。没有人愿意把球交给中路组织，因为他们的位置相当别扭：控球极易被断，无法带球加速，传球意识模糊，横、回传成功率低得吓人。中场惟一的作用，只体现在角球的施压和快速回防时对控球者的牵制上。很快地，维特在人们的心目中渐渐地被淡忘了。

维特的心一天天变凉了，他不相信这就是自己热爱的足球。他曾经对电视里驰骋在WE6FE联赛中的球员钦佩不已，但这份钦佩不久就变成了失落，继而转化为自卑——扼制球员成长的最大杀手。他开始明白为什么每个人的面孔都是那样地麻木不仁，维特害怕自己有一天会变得和他们一样。第一次，他有了离开的念头。

闲暇时，有些老球员打算向苦恼的维特传授一些多年来的经验，例如怎样拉扯对手可以不被吹罚，怎样借任意球大力踢击对手可使其削减体力，甚至怎样用手部停球而不必担心任何后果。所有的一切都被维特婉言谢绝了，他不希望用这样的手段去赢取胜利，因为这是他钟爱的足球，一项无可代替的伟大运动。就这样，公认为无可救药的维特从此连替补席都只能坐在末尾。

终于有一天，KCET队闹了门荒，主力门将因伤不能上场，而两名替补因两黄一红同时停赛，俱乐部遇到了前所未有的尴尬处境，就在大家束手无策时，有人提议说：用维特吧，也许他能行。就这样，维特戴着陌生的手套重踏上了久违的赛场。

主教练PLAYER在赛前明确向维特表示，由于俱乐部打算购入新的队员，因此必须有人离开。如果他不抓住这次最后的机会好好表现，那么十有八九就得卷起铺盖走人。维特不置可否地点点头，他早就料到自己会有今天，所以并不奇怪。只是觉得这一切未免太快了些。

站在球门线中央，维特忽然发现自己的心情此刻无比轻松，他不明白为什么会这样。阳光有些刺眼，使他十分怀念那顶自己最为喜爱却因为WE规则而无法带到场上来的帽子。深呼吸，胸臆间仍然没有半点阻塞的感觉，在这样的场合下居然没有紧张感，真是奇怪呢，维特笑了。是自暴自弃吗？也许吧，管他的。

比赛开始了，对手是历代豪门皇家马德里。赛前没有人看好KCET队——包括PALYER自己。伴随着全场为皇马震耳欲聋的助威声，维特开始面对这场有生以来最大的挑战，他已别无选择。

早打探清楚这个守门员是新手的皇马将开场球直接向球门射来，维特冷静地接受了这个污辱，他将球轻轻甩给后卫，仿佛什么也没有发生。全场观众静了一瞬，继而哄地一声炸开了锅。适才这球势大力沉，直奔死角，是个可遇不可求的必进球，然而却被这个小伙子轻易扑住了。带着略略的惊讶，皇马人开始了疯狂的进攻表演。

罗纳尔多禁区内小角度打门！球被扑出！劳尔补射！维特再次把球没收。

皇马角球，齐达内主罚！马克莱莱争得第二落点，顺势大力抽射！球被维特扑出，皇马再次无功而返。

菲戈右路得球，晃过边后卫下底传中！劳尔与维特同时高空争抢！维特倒下了！但却把球牢牢抱在怀里。

40米直接任意球，卡洛斯助跑中……打门！维特飞身双拳将球打出底线！

伴随着解说员口沫横飞的讲解，皇马球员的脸色愈加难看。他们怎么就想不通，这个即将被球队扫地出门的家伙为何如此难缠，他的斗志究竟从何而来？这个问题，连维特自己都不清楚，或许只有上帝才能回答。



观众席上皇马的球迷们渐渐坐不住了，他们由沉默转为鼓噪，由鼓噪转为愤怒，由愤怒转为咒骂，最后又复归沉

默。因为他们发现，似乎没有任何事情能影响到下面这个叫做维特的小伙子。

维特比任何人更加沉默，他发现自己第一次沉醉于这个发誓效忠终生的运动中，这是一种什么状态，他说不上来。但可以肯定的是，它已经脱离了ＷＥ的范畴，任何位置的任何球员一旦进入这种状态，那么他是无敌的。

沉默在第７０分钟被打破。

罗纳尔多用劳尔做了个简洁的ONE－TWO，从傻呼呼的后卫们不由自主漏出的空挡溜了进来，同时接到劳尔的致命一传。早判断出不妙的维特已飞身上前扑救，但罗纳尔多比他快一瞬将球推射而出。这球去势极快，但角度欠佳，径向外侧边网滚去，就在维特松下一口气的同时，戏剧性的一幕出现了：球从边网外侧滚入里侧！裁判居然判进球有效！全场哗然！

风暴持续了足足三分钟，最后还是主裁挽狂澜于即倒，果断地下了个英明的决定：将KCET主帅PLAYER以言行过激为由罚到观众席。

维特擦了擦被汗水迷朦的双眼，依然面无表情。这就是现实，已经发生的现实，他只能承认，只能接受，无法拒绝，无法改变——那是他这些日子来所学到的惟一的事情。眼看着对手们欢庆的场面，维特并没有感到气忿，只是隐隐觉得胸膛里传来片片碎裂的声音，他明白那是什么，那是他的自尊——身为球员的自尊。

由于失去了PLAYER的指挥，KCET场上顿时乱作一团：进攻时不知何去何从，防守时只会一窝蜂地围抢，直似一盘散沙。就这样，最后的补时来临了。

维特觉得自己越来越看不懂这个世界了。

为什么前场队员在后防吃紧时还能在前面悠闲地看着热闹而不知积极回防？这样想的维特，一个侧扑没收了劳尔的劲射。

为什么后卫们无论被下达什么指示在防守时仍然只盯球不盯人？这样想的维特，径自带球奔出禁区，将紧贴后卫伺机断球的对手愣在原地。

为什么门将的头只会固定向前，扑救时击中门柱内侧的射球十有八九会打到后背弹回网内？这样想的维特，在中场默默地盘带着，技术趋近完美。

为什么ＷＥ２００２中有着这么多的为什么？这些日子来所做的一切，究竟是为了什么？现在的我，在这里又在做些什么？这样想的维特，不知不觉中晃倒了皇马的最后一名后卫，面对他的只剩门将卡西利亚斯一人。

太多的疑问堆积在一起，使维特迷茫了。是的，就在他起脚射门的一瞬，他迷茫了。强者之间的对决，这一瞬迟疑往往是致命的：希耶罗猛然从斜后方冲来，断掉了足球，狠命向前场传去。ＫＣＥＴ队突逢奇变，急忙回撤，但终究晚了一步。

维特回过头去，默然地望着在自己门内静静滚动的足球，耳边亦同时响起了终场哨声，比分最终锁定在２：０。这时的他，终于为自己寻找到了答案。

“因为，这根本不是我能决定的事情。”他轻声自语。

第二天，一纸解约书被送到维特手上。PLAYER为昨天比赛中维特最后的失败大发雷霆，他对此的解释是：我很欣赏维特的优秀，但这并不代表我的球员可以任意私自行动。虽然我有说过当我不在时球员可以进行自我发挥，但没人允许他身为门将居然可以做到这种地步！

维特没有任何辩解，他就这样默默地离开了ＫＣＥＴ，梦想的大门无声地关闭了，他的前途重归黯淡。

维特回到家乡，重新啃起自己的冷面包，静静等待下一个俱乐部的垂青。自己会这样等待多长时间呢？或许是１０个月，或许是１０年，他不知道。

维特并没有放弃梦想，因为他常常梦到气势磅礴的ＷＥ６ＦＥ联赛。那一片梦中的绿茵场，永远是世界上最美丽的地方。他坚信。

后记

许多人认为《WE2002》已经是个过时的话题，但我并不这样认为，相信大部分人也不会这样认为。

放眼中国大陆，除了北京、上海、广州、深圳等几个富庶的城市外，在绝大多数地区里，拥有PS2的玩家仍属凤毛麟角。对于贫穷的WE迷而言，没有PS2就意味着与《WE2002》以上的世界无缘。和PS的时代不同，当初的游戏吧现今已完全被网吧取代，仅存的几家标出的价位也足以令人望而却步。是的，很让人无奈，这就是现实。

维特的烦恼是真实的。我曾经以积存的50元为赌注购买了某次《WE2002》比赛的参赛券——惟一的奖品正是梦寐以求的PS2，它只属于冠军。我一路费尽周折杀到了决赛，却在最后一场运气奇差，遭遇无数BUG，最后空手而归。眼看着梦想中的PS2被抱在对手怀里，当时我悲愤欲绝的心情，相信那些不费吹灰之力就拥有PS2的幸运儿是永远也不会明白的。

梦想，难道真的只是可遇而不可求吗？

烦恼的我，默默写下了这篇文章。

烦恼的维特，也依然在默默坚信着梦想。

编辑点评

胜负师点评　奇迹

栾东的小说往往平中见奇，另类的文风几乎成为一种特立独行的标志。他在《游戏·人》上的再度登场，讲述的又是一个催人泪下的故事，也的的确确感动了我这个校稿者。人活一世，不过短短数十年，在这其中可能会因为某些原因放弃一些可以说是宝贵的东西。这种放弃可能是迫于无奈，也可能是心甘情愿，如果失去是为了另一种得到，那就颇值得玩味了。这已经是栾东的第四个悲剧故事了，作品风格太过接近可能也是其颇受争议的重点之一。据栾先生自己说，他的下一篇作品会一改以往的悲情，在下会与诸位看官一同期待。

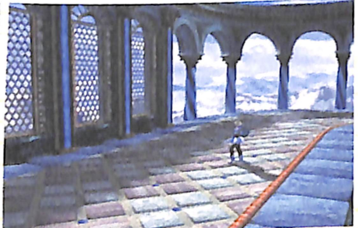
泰坦点评　球员维特的烦恼

有太多周期限期预期，太多伟大主义；有太多的挑剔、固有逻辑；有太多规律事例不成比例。有太多何必不必未必，太多小心翼翼；有太多的定律，奇怪逻辑；有太多先例条例下不为例，却忘了也有即兴的权力……当然，莫文蔚这么唱歌无非是渴望自由的生活环境。虽然我没有玩过《WE2002》，不能亲身体会维特的烦恼所在，但我想现实生活中要遵守的的规则和要剔除的bug一定不比任何一代《WE》少，烦恼不解决问题，更真实的游戏又该怎么玩呢？

《游戏·人》第三辑音乐CD介绍

《灵魂能力 II》原声 CD 音乐鉴赏

文：沙罗

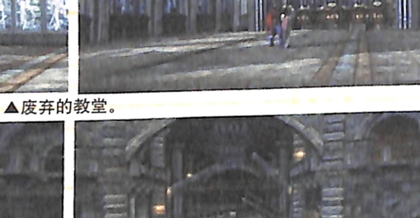
▲空中神殿回廊



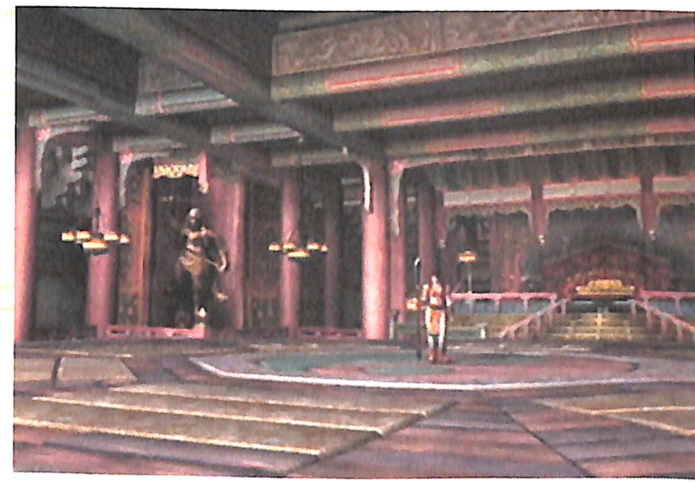

▲风车小屋



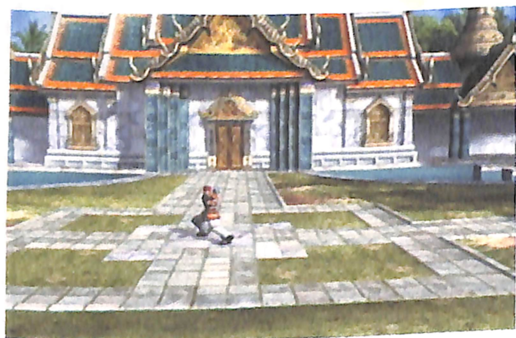

▲废弃的教堂。



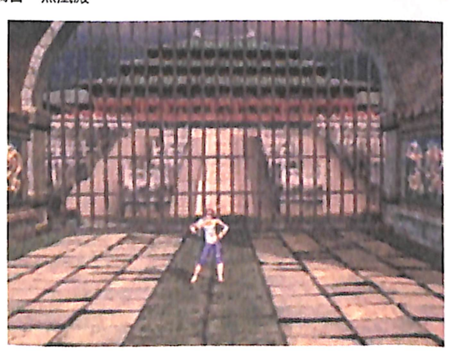

▲墓穴内



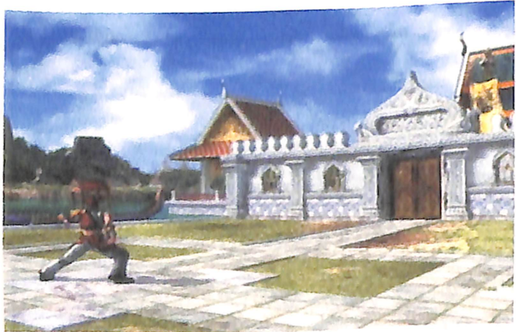
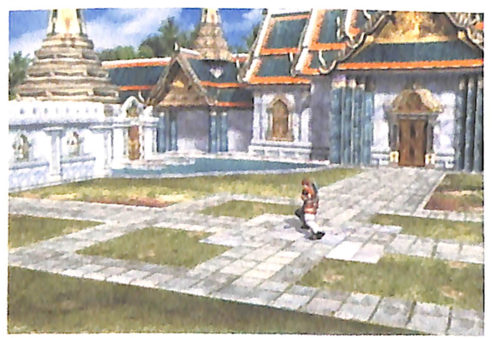
▲黄瑞宫·照凰殿




▲泰王朝宫殿



▲西威城遗迹

▲泰王朝宫殿

▲西威城遗迹

01 UNDER THE STAR OF DESTINY
(运命の星の下に) 2:08

《灵魂能力Ⅱ》的片头曲。曲中无数个风格各异的乐曲片段，衬托了各个登场角色的性格和身世背景；时而欢快——风之少女；时而哀伤——没落贵族；时而庄严——神圣战士。风格各异的乐曲融合在一起，使人对游戏开场的印象更加深刻，令人赞叹。

02 UNWAVERING RESOLVE
(その決意に一片の云りなし) 4:18

卡桑德拉和索菲蒂娅的主场，空中神殿。由于舞台背景是漂浮在空中的神殿，所以乐曲作者也在曲中尽可能地加进了一种"高空浮游"的优雅感。这是一首很"灵魂能力"的乐曲。熟悉该系列音乐的朋友，在听到这首曲子时，一定会觉得十分亲切吧。

03 GUIDED BY WIND
(己を导く风のささやき) 3:58

风之少女塔利姆的主场——位于东南亚一带的风之田园乡。居住在这里的人民都是"风"的信仰者，所以他们的家园里也建有许多大大小小的风车，别称"风车小屋"。整首乐曲的曲调，前半部分轻快活泼，后半则强劲有力。倾听着这首乐曲，仿佛能让人听到到大自然中微风的窃窃私语。这首曲子完美地诠释了"风之少女"的那种欢乐活泼但不失刚强的性格。

04 RAISE THY SWORD
(己が剑を高く揭げよ) 3:31

噩梦的主场，一所在大战中废弃的教堂。全曲为了表现出其神圣的气氛，开场便以极为庄严的风琴乐打头，表现了一场大战前的宁静。之后曲调风格大变，急促的节奏仿佛告知了战斗的开始，以及被卷入这场战斗中的战士们的豪言壮语……

05 CHASING DEATH
(死に急ぐが如く) 3:39

无人问津，常年被埋在深深的地下层中的埃及古遗迹。是一首以打击乐为主、饱含了民族特色的乐曲。乐曲前半部分曲调较为缓慢，渐渐地节奏加快，煽动了场地的氛围。给人一种越听越带劲的感觉！

06 DESTINY AWAITS NO ONE
(运命に追い越されないように) 3:45

位于印度支那半岛的泰王朝宫殿。可以说，这首乐曲是《灵魂能力Ⅱ》全部乐曲中曲调最为明快的。全曲将带有东南亚乐曲风格的旋律和音乐融合在一起，给人一种豁然从压抑的束缚感中解放出来并且染满了鲜血的杀戮者，也能从中得到心灵洗礼的新鲜感和光明感。衬托出了泰王朝的白色宫殿那种独特的美感。本曲同时也是《灵魂能力Ⅱ》所有场景音乐中，沙罗最喜欢的一首，特别推荐！

07 NO TURNING BACK
(一线を越える决断) 3:26

拉斐尔的主场——法国南部的一所图书馆。全曲利用吉它和打击乐器演奏而成，目的在于表现出这间私有书库的贵族主人在没落后的凄凉静寂感。使人不禁联想起拉斐尔的遭遇，让人不由得产生同情。

08 ETERNAL STRUGGLE
(终わり无き战い) 3:35

海盗船长塞万提斯的主场——海盗洞窟。本曲的风格是最符合《灵魂能力Ⅱ》刚开始制作时构想的主题。由黄铜乐器演奏为主体的管弦乐，体现了作者在创作该曲时的构思。

09 HUBRIS
(おごれる者は久しからず) 4:08

柴香华的主场——西威攻城战遗迹。全曲略带苦闷哀伤的气氛，仿佛在诉说着这里当年作为西部国境的重要关卡都市的英姿……这种风格的乐曲，恐怕很难在其他的格斗游戏的乐曲中寻到。胡弓优美的音色，将城迹的时间的流逝和夕阳染红的天空的氛围完美地烘托了出来。

10 CONFRONTATION
(对决) 3:56

湖畔的斗技场。这一场地仿佛重现了当年古罗马帝国的繁盛。无数的生命，在这里消散；这里，是个充满了光荣、褒奖、好奇、鲜血、权利、金钱以及支配的凄惨但幽雅的场所——以后世人的眼光来评判的话。为了表现出这种为生存与权利而争斗不休的场地，全曲也以古罗马调为主，使人听起来觉得特别富有激情。

11 SWORD OF THE PATRIOT
(爱国の剑) 4:12

成美那、洪润兴的主场——黄瑞宫·照凰殿。作为李氏朝鲜的首都，汉阳的其中一座宫殿，这里被装饰得富丽堂皇。不知曾有多少习武者，憧憬着能够在这里参加比武大赛。全曲带有激昂、雄壮的格调，这也算是对朝鲜人民那种坚韧不拔的精神的一种体现吧！

12 ORDINARY PAIN
(安息无き刃) 3:40

一个叫威尔奇的意大利商人死后建造的墓穴。由于这个墓穴建造在地中海上一座无名的小岛上，且有潮汐作为天然的守护，所以在全世界的盗墓者中都非常有名。全曲使用的短调给人一种轻快的感觉。但实际上这首曲子是由各种各样的乐器混合演奏而成的，因此欣赏者很难分辨出曲中到底含有哪些乐器。

13 IF THERE WERE ANY OTHER WAY
(非情なる宿命の绊) 3:27

本曲与下一首是《灵魂能力Ⅱ》家用机版中没有收录的（沙罗并没有在家用机版本中听到这两首歌，如果广大玩家中有人听到过，请来信告知。谢谢……）。因此这里不再多言。

14 NOTHING TO LOSE
(すべてを赌けて) 3:30

15 QUEST FOR GLORY
(荣光への道) 3:20

剑匠模式的背景音乐。相信玩过《灵魂能力Ⅱ》的人都有听过吧。明朗清爽的曲调，使得在辽阔的欧洲大陆上展开冒险故事的玩家们倍感亲切。

16 HEALING WINDS : REPRISE
(战士を愈す风) 3:17

17 HUBRIS : REPRISE
(おごれる者は久しからず) 3:21

以上两首都是在游戏中未经收录的重奏版。颇具收藏价值！这两首曲子原本就非常不错，在进行重新配器之后，听起来更是别有一番风味。好了，请大家慢慢欣赏吧。

小编与上帝

短短两个月时间，又和大家见面了。《游戏·人》出到第3期，不过纱迦才是第2次执掌这个栏目。我的目标就是把“小编与上帝”做成一个类似《游戏机实用技术》上的“读编往来”+“游戏立方”式的栏目，希望大家全力支持！

1.《游戏·人》的纸张质量太差了。完全失去了《游戏机实用技术》纸张质量高的优势，非常粗糙。说得夸张一点，就跟手纸差不多。

2.书的总体还是不错的，版式也还可以，但这本书总给我一种凌乱的感觉，拿起来竟不知道要从哪儿开始看。

3.这本书中我最喜欢的部分还要数介绍音乐游戏那一部分了，因为本人就是一个狂热的音乐游爱好者。另一个便是《FF Ⅴ》的极限通关攻略了，我对那位MM竟能将《FF Ⅴ》玩到那种程度，我对她的景仰之情就犹如滔滔江水……一个字：帅；两个字：太帅；三个字：帅死了；四个字：无敌的帅。望告之其联系方法，我要拜她为师。

4.不喜欢的内容嘛，没有。

5.CD的质量不错，歌选得也很不错，曲子都很新。刚刚玩完的《FF X－2》的曲子也有，我正准备将《FF X－2》的曲子录在碟上，你们就出碟了，真是我们油炒饭的知音啊，不枉我们这么支持你们。最后愿你们的杂志越办越好，BYEBYE！

山东省青岛市李冠龙

☑俗话说，不怕不识货，就怕货比货，真是说得一点都没错。其实《游戏·人》采用的是标准书纸，并没有大家想象中的那么差，只是由于大家习惯了《游戏机实用技术》的高级纸张，所以才会觉得《游戏·人》的纸张很烂。至于改用这种纸的主要原因，是为了方便阅读。而常有读者反映在灯下看《游戏机实用技术》时会出现反光现象，很难看清楚字。另外这样也可以降低读者购买的负担，毕竟《游戏·人》以文字为主。

各位小编好。读完《游戏·人》后感觉此书甚好，特把自己的一些意见写下。

1.第二辑比第一辑更平易近人，努力呀！我认为纸张可用小一些的，这样放到书柜中会更整齐，也节省成本。

2.感觉此次最好的文章是特别企划中的《某一次感动》，“袈裟”的文章让我又想起了儿时的回忆，此次企划最大的优点是能引起读者的共鸣。

3.最差的是泰坦的《康拉德的公式》，干巴巴，读者可能不会喜欢。

4.像《传世之书》的文章希望多些。此类文章可让新手多了解一些老的经典游戏，吸引新读者，可读性很强。

5.对光盘几乎没有意见，毕竟只加了一块钱，不能太苛求它，继续努力吧！

河南省濮阳市宋鹏程

☑“引起读者的共鸣”这句话道出了这种文章的价值所在。你所说的“袈裟”应该就是指纱迦了吧？其实我个人感觉写得很一般，但由于确实我们都喜爱过同一个游戏，所以你看了之后自然会觉得好了。本来这次又有一篇这样的文章的，可惜最后被临时枪毙了，残念……

对于栏目设置，我觉得是相当不理想的，什么吗？第一期中一些相当好看的栏目怎么都没有了呢？比如说“造梦之书”，“天人之书”，“海外之声”等。希望在以后能看到有关于游戏厂商的一些详细资料以及最新动态，以及一些制作人的个人资料或专访啦！还有就是“海外之声”我认为是一个相当棒的栏目，不知为什么这次没有了，通过这个栏目可以了解海外的一些情报，有助于了解海外游戏市场，开拓我们的视野。同时也希望有游戏音乐的栏目，像第一期的“斑斓之书——声与色”，真是很不错哟。好的游戏也需要好的音乐来点缀，一些音乐人制作人的报导也很有必要，毕竟游戏是离不开音乐的。

谈到最满意的是那篇“传世之书”和游人小说。最不满意的没有，只是觉得两三月才出一期，不送一张海报就太不够意思了！

今后最希望看到的就是像选购指南之类的栏目，里面介绍一些游戏、动画、电影或硬件和周边的选购、介绍等。还希望能办一个像二手货市场这样的栏目，这样广大游戏人可以互相调剂，减少了不必要的资源浪费。

浙江省嘉兴市姚俊

☑关于栏目设置问题大家可以参看卷首语，里面会有相应的解释。说到送海报，正好这期就有海报送，希望大家喜欢。至于选购指南之类的栏目，因为牵涉太多，再加上时效性太强，与《游戏·人》的出版周期不符，所以目前还处于策划阶段。

印象中我已经不止一次地给你们写邮件了，但由于种种不为人知的原因本人始终没有收到过回信，以至于我对我国电子邮件的安全性、可靠性产生了极大的怀疑，长此以往必将对我国的电子邮件事业造成极为不良的、消极的影响！

接下来才是正题。我是刚从第二辑才开始接触这位叫“游戏·人”的朋友的。作为《游戏机实用技术》的“兄弟”，《游戏·人》从中继承了不少优点，比如说……由于实在是太多太多，小弟我就不在这儿一一道来了，免得众小编过多地沉浸在赞扬之中而有些忘我。所以我还是中肯地在此提一些建议为妙。最严重的问题就是错别字。尽管我外号“错别字大王”，但贵刊也用不着向我学习呀，看我，脸都红了。

上海市长宁区 SOLTinyQ

☑错别字是一个顽疾，我们不敢保证将其完全消灭，但我们会尽力而为。在《游戏·人》第三辑制作期间我们曾经收到一些读者发来的“勘误表”，在此表示感谢。

各位小编，我的提议是CD歌词应该保留日文注音，像我们这种玩游戏靠攻略度日的人，对于日文完全是“文盲”，实在不知道怎么读。第一期就有注音，我希望从第三辑开始保留日文注音，谢谢。

还有就是别人游戏机和软件有限定版。那为什么我们的“游戏机”和“游戏人”没有限定版呢？我希望推出“游戏机”和“游戏人”的限定版可以多些赠品或别的东西可以扩大市场。我会第一个支持“游戏机”和“游戏人”的限定版的。

江苏省苏州市蒋青云

☑由于这期赠送的CD是没有歌词的，所以暂时回避了这个问题。CD歌词应该保留日文注音的要求我们会考虑的。至于限定版的情况，目前我们正有这方面的计划，请大家关注《游戏机实用技术》。

《游戏·人》第二辑是我看到的最好的杂志，很多东西适合不玩游戏的人，一篇《FF Ⅴ》极限通关实录让我宿舍专门玩PC GAME的人改变了对游戏的看法，游人小说我们班很多女生都很喜欢看，虽然她们不懂什么是GBA和PS。排版比第一辑有很大提高，只是有些地方的背景过于暗淡，比如118页等。基本上与游戏有关的内容都有了，这就是我们想要的《游戏·人》。

个人对CD有一个小的建议：《游戏·人》以

后如果变成季刊的话，我个人觉得CD的游戏音乐也可以专题话，比如一张CD都是有关于高达的，或者是樱大战的，这样可以满足很多对某些游戏有特殊感情的FANS，也可以使游戏的收藏价值有所提高。

以上就是本人对《游戏·人》第二辑的一些愚见。

KYOUKEN

✉那篇《FF V》极限通关攻略是火焰女皇的心血之作，受到了大部分读者的肯定。尤为可贵的是整篇文章行文生动有趣，比如用升级战术打神龙那段，实为神来之笔。至于说到CD专题化，这也是很多读者向我们提出的建议。前两辑《游戏·人》所送的大杂烩式的CD当然是受惠面最广的了，不过缺点在于CD的风格不能统一，另外选曲的时候也要煞费苦心，往往很难凑齐。采用专题化后就可以避免这个问题了。

最满意：游人小说——《我的老板董鹏》和滩边拾旧——《老游戏封面主题赏析》，好像都是外包装的封面，有些游戏太让人怀念了，还有一些从没见过，就是太乱太少。

张伟庆

✉可惜本辑《游戏·人》没有这个栏目，但绝不是取消了，如此养眼的栏目当然会继续下去了。由于年代久远，这些老游戏封面找起来可是有一定难度的，上次的几张图差不多已经把多边形压箱底的东西都弄出来了，现在正在重新搜索中……预计在下辑《游戏·人》上就能与大家重新见面。

《游戏·人》众编辑，见信好！提笔祝你们工作顺利，多出精品，不得非典。

对于《游戏·人》发售的本意，我想大家都清楚，游戏文化、游戏人所思所想、游戏人的心声，定位非常好。同宿舍有一人，GBA上有名的游戏几乎全部都通关，但当被问及《恶魔城》的开发公司是哪个时，该人苦思半天，终于仰天大笑，答曰："ENIX！"鄙视之！我买《游戏·人》及《游戏机实用技术》是从来不看攻略、只看新闻的，《游戏·人》对我是最合适不过的了，里面几乎都是我所需要的资讯。

建议多增加一些历史回顾（像第一辑的《任天堂发展历程》）都是很好的，另外多一些业界复杂微妙的关系分析，以及业界预测及展望等等，既要有怀旧的又要有前瞻的。

本人坚决拥护送CD，两期所送的CD都没话可说，只提一点小小的建议，鉴于国内那么多的SNK的FANS，能否在下一期CD中加一些《KOF》的经典BGM呢？对那段街机岁月真是太怀念了！Vol.1和Vol.2的CD都是很经典的，如果硬要火拼分个上下的话，个人认为还是Vol.2要更好一点，因为有"冥王篇"的主题曲嘛。

中国矿业大学张坤

✉你对CD的建议挺好，同为街机出身的我也早有此意，让我们一步步来吧！个人觉得《KOF》音乐虽然不错，但听得太多，我们有《侍魂III 斩红郎无双剑》的OST，个人感觉这才是真正的经典，而且非常少见。

最长的英文单词

最近玩《埃薇莫的秘密》（SQUARE USA于1995年10月23日发售的SFC游戏），在某个城镇里看到有个家伙问世界上最长的英文单词是什么，颇觉好笑。

世界上最长的英文单词是什么？比较讨巧的答案是smile。因为mile是英里的意思，一个词要用英里来形容，还不长吗？刚上初中时高年级的师兄就用这个问题教训过我们了，我们也深以为然。不过这个答案只能算是一个脑筋急转弯式的回答，一般说来，在常用英文词典里能查到的单词中，最长的应该是disestablishmentarainism，它的意思是主张政教分离者，国家对教会不予承认论。由此可以派生出来antidisestablishmentarainism一词，它的意思是镇压异教徒，如果大家玩过美版的《漂泊的故事》，应该对这个词不算太陌生。

如果要把搜索范围扩大的话，最长的英文单词就轮不到它了。根据网络上最流行的说法，最长的英文单词是pneumonoultramicroscopicsilicovolcanoconiosis。怎么样，晕了吧？根据《韦氏字典》和《牛津字典》里的说明，它的意思为火山硅肺症——看来还是汉语最强，5个字搞定收工。这么长的词读起来真的会要人命的，所以有网友取其音为"乃谋脑欧垂爱密客罗斯扣比可息理口佛欧肯弄靠尼嗬西斯"。

火山硅肺症在英语国家拥有异乎寻常的人气，还专门有一个火山硅肺症的网站，网址是那一长串英文后加上一个".com"。网站的内容和如何防治火山硅肺症自然是一点关系都没有了，这种病想得也难啊。不过如果不幸染上的话也真够呛的，大家不妨设想一下一个患病的孩子对他的母亲倾诉病情的情景："Mum,I have got a pneumonoultramicroscopicsilicovolcanoconiosis."倒。

不过最近又有新的发现：色氨酸合成酶A蛋白质的全称足足有一千九百多个字母，再次刷新了这个记录。在此就不将这个单词写出来了，否则各位读者一定会大骂我浪费篇幅。大家自行想象吧！



今天为大家介绍一位日本的游戏人，他就是前日本《灵魂能力II》第一高手京桥刹那。京桥刹那早在《灵魂能力》时就已经成名，他的SOPHITIA（2P限定）号称日本最强的SOPHITIA。《灵魂能力II》推出后经过苦练，在全国大会上多次获得冠军，在家用机版未推出前更是数次卫冕成功，成为当之无愧的霸者。除了"《灵魂能力》系列"外，京桥刹那还擅长"《死或生》系列"，另外还会作画。当然他的绘画水平就不如他的游戏水平高了。

京桥刹那的出名之处并不在于他得过多少次冠军，而是在于他发明了《灵魂能力II》中香华的经典连续技：乃游衹·幻隆咏·纱拍。这套连续技威力大，而且必定成立，是每一位使用香华的玩家所必须学会的。这套连续技的影响是极为深远的，由此可以派生出回提斩（COUNTER）·乃游衹·幻隆咏·纱拍、昂雾（COUNTER）·乃游衹·幻隆咏·纱拍、升拍·幻隆咏·翔鸡脚等多套连续技，使得攻击力相对低下的香华也有了强力的连续技，从而一举成为《灵魂能力II》中最强的角色之一。在刚刚结束的"斗剧"格斗游戏大会中，香华的使用率高达20%，是最高的一位。







为了表彰京桥刹那做出的卓越贡献，在日本，这套连续技被正式命名为"刹那连"（せつなコンボ）。在欧美网站上，也经常能看到这套被称为SETSUNA COMBO的连续技。

卷尾特辑



二线老作品回顾

《游戏·人》特别奉献
文：太阳黑子工作室
Darkbaby
Lavina
Snoopys
Sora
Tenji
CT
Winterfall
Meltina
圣菲德
死鱼高达

编：泰坦

无印良品这个名词的起源来自日本，一个原本为天皇家御用的小型作坊，其每年限定出品数量极少的完全手工服饰，虽然知者甚寡且没有注册品牌，但其实际的价格却远远凌驾于那些所谓的世界名牌……

无印良品

二线老作品回顾

前言：

无印良品这个名词的起源来自日本，一个原本为天皇家御用的小型作坊，其每年限定出品数量极少的完全手工服饰，虽然知者甚寡且没有注册品牌，但其实际的价格却远远凌驾于那些所谓的世界名牌。

大作！名作——这已经成为了目前游戏厂商们推销产品惯用的陈词滥调，过分的宣传使得玩家的眼光太多集中于那些名厂大制作，而许多水准上乘的低成本游戏却往往被忽略遗忘，无印良品是太阳黑子工作室全体成员过去在www.stage1st.com论坛发起的一个名作发掘计划，在当时一度引起了很多玩家的共鸣，这次蒙《游戏·人》的提携在杂志上整理发表，我们希望能够让更多的朋友体会到——真正的游戏乐趣在于自我发掘而不是盲信盲从！

一人一世界，祝愿每个玩家都能够找到属于自己的无印良品；寻回那份最初的感动……

太阳黑子工作室 Darkbaby

一人一世界——《动物森林》

Darkbaby

生活在钢筋的丛林中，距离那个充满梦想和憧憬的年龄段也越来越遥远，寂寞、空虚、郁闷、压抑…凡此种种占据了大半的心灵空间。喧嚣都市中的青年人大都渴望着发泄自己的那一片自由空间，对于我来说；《动物森林＋》就是一款绝佳的心灵鸡汤。

《动物森林＋》是一个没有达成目的的游戏，主要描述了一群动物在森林世界中自在生活的情景。很多方面该游戏借鉴或者暗合《牧场物语》的那种清新基调，惟一不同的是任天堂制作人员做得比VICTOR更加彻底且具有趣味性。由于NGC内藏了时计功能所以时间与现实完全同步，如果你在深夜时进入游戏将会见到一片暮色沉沉的景象，动物们会热心地和你攀谈问你独自一人是否寂寞等等……印象最深的是那位猫头鹰大叔，每次见面他都会一本正经地说教一番让我不禁联想起了那些父执辈。虽然游戏被营造成童话般的氛围却又处处体现出真实生活的人情冷暖；当我操作的主角被马蜂蜇得面目全非时动物们会关切地上前嘘寒问暖，而那位打扮得花枝招展的獾大姐却阴阳怪气地说：“哎呀……瞧你这个丑样子！如果是我的话一定会马上躲进屋里不见人。”在向浣熊打听昂贵的腔棘鱼（每条可以卖15000元）出没的场所时那个家伙顾左右而言他，最后到他指点的地方去垂钓只能发现那种没人感兴趣的比目鱼。游戏中每个星期天清晨野猪婆婆会出来贩卖卷心菜，如果囤积居奇的话可能会赚取大笔不义之财，不过在下由于过分贪婪最终却落得全部腐烂不得不丢弃的下场！为了深入了解《动物森林＋》我还专门访问了台湾的巴哈姆特网站，一位网友提到的转雨伞的画面引起了心灵的共鸣，在我小时候最喜欢在滂沱大雨中飞快地转动雨伞看着那水花飞溅的景象，此情此景不知又会勾起多少人对童年的回忆呢？

《动物森林》最初是任天堂于N64末期发售的一款新类型游戏，转战NGC平台后借助硬件机能的提升有了质的飞跃。《动物森林＋》随游戏附赠一枚记忆卡，每枚记忆卡营造的世界都会有明显的差异，令人叫绝的是每个59格记忆卡可以创造出三个不同的梦幻世界，不同世界的动物居民还会自由的往来活动，我在老猫源吉的店里打工时有一次被派出送货，回来遍寻老板不见，最终却在另一个世界中发现他正在和老朋友悠然自得地聊天。此举无疑又是任天堂对游戏创造性的突破，借助这个功能还能很便利的实现玩家之间数据资料的交换，另外与GBA连动和对应Card-E系统也将进一步增添魅力。顺便提一下的是每枚记忆卡都会随机生成被成为一种称为福袋的小礼物；比如我的一枚记忆卡获得的礼物是高尔夫球杆，已经出现了朋友邀请去打高尔夫的剧情，不过在下对这方面实在苦手所以暂时没有应约前往。任天堂为这款游戏设计





了近四百个性格各异的人物，同时又可以通过Card-E系统不断追加，玩家可以通过与不同的角色打交道获得乐趣，如果礼数不周或者疏于经营，玩家的那些动物邻居会愤然离去。反之，会有越来越多的新伙伴加入动物森林。

对于绝大多数中国玩家而言，《生化危机》和《马里奥》等超大作似乎成了NGC游戏的标志产品，然而在我看来《动物森林+》应该算是该主机目前为止最具代表意义的个性作品，充分体现了任天堂对游戏性的独到见解。非常遗憾的是这款游戏对玩家的日语水平有着较高的要求，无法撰写日记和倾听动物邻居们的心声，将大大减弱这款游戏的感染力。

在《MGS2》、《FFX》发售后所谓单机版游戏即将山穷水尽，网络游戏是未来主导的言论一时甚嚣尘上，我也曾经感到过困惑，从画面、剧情可以说现在基本都已经挖掘到淋漓尽致了，单机版游戏就果真没有未来么？《动物森林+》无疑为传统游戏模式指明了一条方向，只要不断有创意单机版游戏就不会被网络游戏所完全取代。对于我个人而言：宁愿眷恋于《动物森林+》这样完全由电脑生成的幻想世界，也不愿意置身于那种充满了PK与被PK的所谓真实世界。

《卡片召唤师》

lavina

还记得儿时的游戏吗？一种被称为拍洋画的游戏，年纪稍长的玩家大概都有印象——《西游记》，《水浒传》，或许还有《红楼梦》和《封神演义》，这些故纸堆中的无双国士，才子佳人，幻化成一个个精美的艺术形象，栖身于小小的洋画卡中，在你我的手中流转，简单的规则，寂静的战场，不知道诱走了我了多少无忧无虑的童年时光。或许从那里开始，对卡片就有了根深蒂固的好感和执着，当时的念头很简单，希望规则能复杂点，再复杂点——最好有能让人绞尽脑汁而终不可穷尽的种种机变。

长大后，很自然的接触到MAGIC（万智牌）——魔法！对我来说，万智牌无愧这个意味深长的名字，这的确是一种魔法，小小的卡片里居然蕴涵了这么多的智慧以至于被称为智力的奥林匹克，地形，属性，资源，配置，融合，陷阱，作战单位，天时地利，所有的一切交织在一起，就构成了创世的魔法，一个建筑在卡片上的世界诞生了。这是我的至爱，我幻想在我的另一至爱——游戏的世界里也有卡片玩，虽然我一开始对其中的品质不抱太大希望。

终于鼻孔朝天的接触到了游戏机上的卡片，也许是MAGIC玩多了的缘故，总有种自视清高的臭脾气，认为电玩中的卡片，不过是纯粹增加玩乐气氛的调剂品而已，所以当我看到《卡片召唤师》这款“完全的卡片游戏”时，的确小小地震惊了一下。刚进入游戏，整体世界观的设定就让我这个卡片FAN暗暗点头——至高的存在创造了正、邪两位上位神，世界在争斗的循环中达到平衡，这种仿龙枪中的帕拉丁和塔克西丝的设定点出了游戏正统的气氛，虽然可能老套了点，但是对这种需要严谨系统支撑的游戏来说，老套的设定更方便诞生精密的系统。正式游戏的方式和《大富翁》类似，以投掷骰子来决定行走步数，占据地盘，当你占据一块地盘时要用卡片召唤出怪物来为你守护它，如果别人进入你的地盘，就要留下买路钱，不想交的话，可以用手上的卡片和你对战，如果对方胜利，地盘就会被夺走，最后以地盘的拥有数量来定胜负。尤其要提到2002年9月26日发售于PS2的《卡片召唤师II》加强版，这绝对是一个让人深深沉迷的佳作，保留了前作的基本系统，新卡片新地图的添加让人有更多的游戏动力，至少达成全卡片收集是一个不小的挑战。游戏的系统和正统的MAGIC系列类似，同样有对抽卡的限制，消耗，属性，这些都和真正的桌面卡片游戏没有区别，如果对卡片游戏有了解的玩家很容易就可以上手，如果没有了解也无所谓，游戏中设计了各种帮助，关卡的循序渐进也可以视作教学，非常体贴。

卡片是一种很特殊的游戏类型，在这里空谈游戏性是没有意义的，它不像RPG或者SLG，是从游戏本身中诞生，能够自己在游戏的发展过程中进化，从而催生出新的发展甚至全新的游戏类型。卡片游戏自始至终都脱胎于真正的桌面卡片游戏，规则也好，系统也好，都在模仿以MAGIC为代表的西方桌面卡片游戏，也许还会永远模仿下去。在这个领域里，经典具有不可动摇的力量，至少我无法想象完全背离以AD&D背景架构和基本规则为准绳的MAGIC而自成一家的卡片游戏会是非常优秀的作品。《卡片召唤师》师的成功就在于将MAGIC的规则灵活运用，开发出自己独有的套牌。如果说卡片游戏本身是一个世界，那套牌就是其中的王国，不同的套牌构成不同的国度，有的较强有的较弱，还有的彼此间有相生相克的效果。《卡片召唤师》中的套牌，一般都有一两张作为主要攻击手段，其他的牌则为了完成这个战略而围绕中心的卡存在，为它提供各种支援效果，不过这张核心卡片倒不一定非要是攻击卡，辅助，陷阱都可以成为套牌的中心。比如曾经引起讨论的“哥布林套牌”，哥布林是一种攻防都很弱的生物，在大多数的战斗中被打入冷宫，但其中却有一张卡具有将对手阵营中的三种生物变成哥布林的能力，试想如果对手阵营中，大多数厉害的生物都变成了弱小的哥布林，战斗自然会轻松许多，此时再派我方的强攻手上场，胜利唾手可得。游戏中套牌能力高低，并不是看核心卡攻击力的大小，能够以弱胜强才是关键。因为一般说来，越强的卡，当它出场时，需要的消耗也越多，当然凡事皆有例外，也有既好用，又便宜的卡，比如“史莱姆女

王”，30下场，只要再花20元，就可以在任意无主空地上放一只0攻10防的绿色生物，如果再配上受绿色生物援护的卡，强大的组合就诞生了。如何在攻守之间寻找平衡，保持消耗的量，都是制胜的关键，实际战斗中，往往为了卡的选择而机关算尽，但仍然不可避免千挑万选的宝贝被对方一发逆转的痛苦，或者还来不及战斗就直接送进墓场，不战而败的尴尬，这其中的种种机巧，都是《卡片召唤师》的魅力。如果嫌这些还不够刺激，那游戏还提供对战，同时对应网络，远距离的战斗也成为可能，让拥有无限可能性的人脑来挑战，不是乐趣百倍吗？

但不可否认的是，会为了复杂的系统而孜孜不倦研究卡片游戏的人终究是少数，更多的人会被好看的卡片吸引过来，这点上《卡片召唤师》绝对做到了满分。众多名家绘制的卡片精美无比，不同的卡片拥有的风格各异，却丝毫没有繁杂凌乱的感觉，不管是KATSUYA TERADA（绘制作品包括Cladiator Succubus等）较厚重但又具有独特透明感的油画风格，还是SATOSHI NAKAI（绘制作品包括Migoal等）偏向欧美主流MAGIC卡牌绘制的写实CG风格都非常完美的表达了牌面的氛围，让人在游戏的同时能欣赏优秀的绘画艺术，或许收集卡片的动力，一大半都在这里吧。更有意思的是很多卡片都有背后的故事，来自世界名著，其他游戏，动漫等等，无意中更能吸引别的游戏玩家来一睹自己喜欢的角色变成卡片的风采。比如Lunatic Hare（三月兔）是《爱丽丝梦游仙境》中的角色，长的像蛇颈龙的nessy据说是尼斯湖水怪，还有可爱的小猫咪cait sith是《FFVII》中的名角，通称“蒲公英”的食粉草，真名应该叫“幸福的呼哟呼哟”，漫画《地狱老师》里专门有关于它的故事。

我和我那些原本看不起游戏机上卡片游戏的“牌友”们，在接触这款游戏后，都为之深深陶醉，同时更感到这不是单单为卡片发烧友设计的东西，她既专业又亲和力强，对应面广，不论是卡片老手还是初学者，都能在其中找到自己的位置。《卡片召唤师》，这个注定属于小众的游戏，从SS上第一代的默默无闻，到PS2上的加强版荣登白金殿堂，一直在成长，相信这块卡片游戏史上的丰碑将继续她的辉煌。

《仙窟活龙大战》

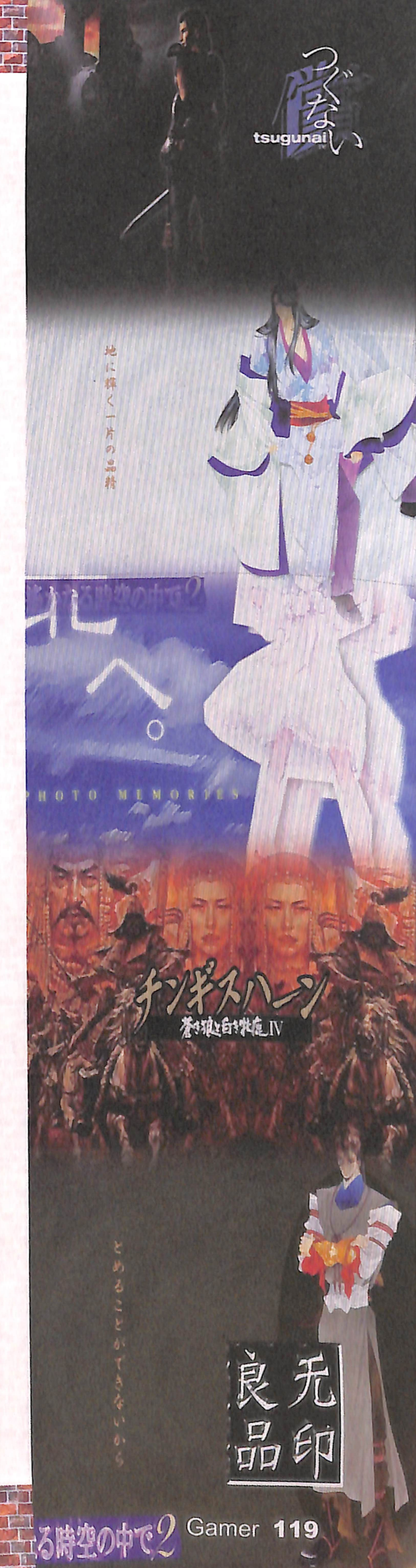
Snoopys

点点滴水，幽幽笛声，进入传说中的洞天福国与仙兽界。每次玩之前，都会在仙窟活龙大作战的标题处沉思很久。作为东方文化的含蓄美，他无疑是做了个十足十。深厚的底蕴，细腻的美工，出色的系统，都有大作之风，却常年默默无闻。仙窟活龙如同他自己的设定，虽是洞天福国却是知者鲜见。

仙窟活龙背景设定于古中国，讲述的是以掌握风水奥义的洞仙，为复活龙脉而在地底修建洞窟。多彩的舞台与性格丰满的人物是游戏的一大特点。而由船户明里做的人设更是平添色彩（其也是《LUNAR》系列的人设）。道骨仙风的三界老师，可爱的女主角，或是高傲的王苍幻，都是神采各异。游戏的剧情并不是开头打到结束的平铺直叙，也不是勇者斗恶魔的宿命。讲述见习洞仙在开挖仙窟时，不慎遇上古代的恶龙后，被施以时封咒封入平行世界。无论是现实，还是平行世界，作为洞仙的职责就是守护仙窟，复活龙脉。而盗贼会为以正义为名为名不断侵入仙窟，和尚会因为对洞仙的偏见（洞仙实际是道士），而指责洞仙破坏风水，引起异变，也有因为嫉妒，而对洞仙产生恶感的洞天统治者——王苍幻。还有形形色色因各自的目的而出现在仙窟与地底的冒险者。分段式剧情之间互相交错，平行世界与现实互相影响。剧情中的举动都会产生不同的结局。比如《因果报应》一章中，若主人公好生抚养仙兽蛋，那就会孵化出神龙，最终将带领主角进入仙兽界，成为神仙帝王，完成完美结局。而若胡乱对付就会生出恶龙，与主角争夺女主角，最终因主角失手封印女主角，因而会引发第二章中隐藏结局，恼羞成怒的主角前去打败原来无法打败的黑龙，并使用时封咒将其封入平行世界(此时方体会所谓因果循环)。只有打出所有剧情后才会出现最后的仙窟这个最终章，想要全通，基本每章都要完成数次。

游戏的进行是以剧情、战斗，仙窟建设交叉而成。能量，是游戏最根本的资源，房间设施维护，龙脉复活都需要能量。能量可以从生产房间生产。而各房间升级，召唤仙兽，需要另一资源炼丹房间的仙丹。类同即时战略游戏，两种资源有效利用构成游戏的根本。而仙窟建设正是沿用了风水中最常见的五行相生相克。所谓达到五气流转才是风水奥义所在，所以一个房间如何能够得到更多的气就是学问所在。各房间都有自己的五行属性，相通的房间气是流通的，但又依照相生相克而变化。比如火与木房间相通，那木房间就能得到双倍的火气，反之火与水相邻，水就得不到任何火气。以此为原则，加上房间本身的属性生出无数的变化。而不同的房间和房间中的不同设施都会随房间风水的多少而改变。最强的设施风神勇尊（全房间耐久回复）玉皇宝华（全房间能量生产）龙盛豪炉（全房间仙丹生产）都是要在一个房间里得到大量特定风水才会出现。但是同一个房间只能有6条通路。若不是事先规划一番，是很难建设出合理高效率的仙窟的。通过仙窟统筹规划仙窟的发展，在下一个时间段中，仙窟会自行运转，玩家的人物转入战斗模式。如此规划，发展，战斗，规划循环进行。

除了NPC以外，游戏中还有仙兽可以辅助生产战斗。仙兽取自于中国的十二生肖，加上中国风味名字，并且赋予各具特色的能力。窟子仙（鼠）幼龙仙（龙）就是搬运大队长，嵩山方士（猪）角兔妖仙（兔）是术法师，重要的辅助单位。而牛鬼仙，人虎仙则是大仙，虽然要占了两个仙兽的位置，但是战斗能力极强，





是值得依赖的巡查大队长。另外仙兽还分阴阳两种属性，阴属性不仅名字不同，实力也有飞跃性的变化，但是没有太极宝宫（全仙兽召唤）或是高等级的召唤房间，是无法召唤的到哟。

战斗模式使用ARPG系统，不仅有各式各样的道具，武器，也可使用繁多的仙术。很多剧情都若不是装备强力道具，或使用近似无赖的最强仙术天帝八极炉，很难达成通关条件。除了在仙窟中消灭普通敌人的战斗模式，每次给龙脉输入一定能量后，会进入剧情的侵入模式。特殊角色会从仙窟某个方位入侵，假如仙兽能在其到达龙脉前消灭，就能得到道具，另外侵入后一般还另有一场BOSS战。随着剧情也会出现一些探险模式，主角会如同RPG一般去某个洞穴探险，进行剧情等。每个章节，主角的等级是不等带过关的，所以还会专门练功场所无色界。按照特殊的挖掘方法可以挖出。从苍龙十掘洞（连挖十个房间）到天华采采窟（按顺序挖掘"水木金金"），无色界中敌人和道具的等级按挖出的难度提高。为了完成某些特定剧情，练段是必要的，而无色界也能得到很多罕见的道具和武器。

处处散发的汉文化韵味，是我对此游戏最为推崇的一点。可以看出，仙窟活龙对中国古文化的认识不是仅仅停留于几个单词上。（通常，最有日本特色的拿来主义应该是：穿着中世纪服装，梳上后现代的长发，手持哥特式战斧，使用德鲁伊技能的风水师。）无论是风水的察龙点穴，还是阴阳五行，相生相克，还有充满中国风味的人物设定，武器特技等处处令人倍感亲切。在一堆所谓架空一切的荒诞剧中，更显难能可贵。而再看今下，依然沉醉在流氓武学与盲流文化的国产游戏商，不禁令人汗颜。对于本身文化的认识，居然邻居胜过了祖宗。游戏的剧情错综交杂，又互相影响。没有说教式的善是恶非，却包容含蓄的哲理。系统虽然上手不易，一旦掌握就章法自成，实属集各类型之大成者。

然而仙窟活龙却是素来红颜薄命，生不逢时。最初作《风水回廊记 カオスシード》由TAITO发售于1996年，以独特的风格，优秀的系统而得到业界的好评。然而却已是SFC晚期，姑且不论次世代对SFC本身的冲击，同时期的SFC32M超大作也因容量有脱俗表现，没有大张旗鼓宣传的本作自然败下阵来。1998年，NEVER－LAND准备重振旗鼓，移植至SS。更名为《仙窟活龙大作战》，修正了原先的BUG，加入两章原创剧情，并且邀请『丹下樱』『水谷优子』『速水奖』等著名声优助阵，还有加入SS特有的迷题模式，在第二张资料盘中又加入了大量原设资料。然而等待移植完成，SS已经未老先衰，早早辞世。加上SS晚期大作，机器人大战F完结篇等影响，没有太多画面卖点的本作，再次被淹没在历史中，成为最大的隐之名作。时今，高技术，高成本的3D化潮流，游戏固然是越来越漂亮，但对于游戏和文化的本身的挖掘，再也没有多少如同仙窟活龙这么出色的作品。假如感觉最近有点腻，有点闷，有点烦，不如试试这别有洞天之作。

《遥远的时空中》

Sora

在遥远的时空中是KOEI继《安琪莉可（アンジェリーク）》之后的又一部成功的女性向恋爱游戏，但是也正是因为女性向，导致了很多男性的玩家不了解和不理解。连DB在当初写光荣公司的时候，都不知是否有意或者无意地省略掉了这两个系列，而网上看到的有关光荣的文章也几乎没提过，更有甚者甚至"不承认"这是光荣公司的作品。和"アンジェリーク"不同的是，遥时系列并没有移植到PC上，也某个程度上减少了国内女性玩家与之的接触机会，很多人对这个系列的了解，多数来自动画或者漫画。纵上，这部在日本很有人气的，女生心里的大作、名作沦落成为了"无印良品"。

其实之前由于对《安琪莉可》的忠心耿耿导致了一直莫名地抗拒遥远的时空，所以一直到2001年时候才在某女的强烈撺掇下接触了这款早在2000年4月6日发售的PS游戏。故事主要讲的是主人公在被一种奇怪的力量驱使下，和两个同学一起去了传说中的"魔界的通道"的一口井前，然后就是很常见的那种剧情——井口发光，三个人一起被卷入了遥远的时空中——一个被称为"京"的异世界。那里正被危机所笼罩，而自己正是传说的救世主——龙神的神子，手下有8个帅哥助手——本来只有6个，一起飞过去的2个也变成了手下。加起来就凑成了天干地支，分属青龙朱雀白虎玄武。有帅哥可以陪，女主角自然就两眼放光地决定帮忙拯救京——不对不对，是因为回去的路掌握在最终BOSS手上，为了能够回到原来的世界才顺便……反正就是有借口接近帅哥就是了。

游戏的过程很简单，基本上分2大阶段，第一阶段是为了找四神の札，第二阶段则是为了四神的封印。不管是哪个阶段，主人公所要做的就是带着帅哥到处散策（也就是逛街啦），和人说说话，翻翻纸牌（嗯，这个叫土地之力的具体化），打打怪物，当然每次都是要去几个特定的地点的——在游戏对话中都有提示。等到事情做完，打完最终BOSS，看完ENDING游戏就算结束，整个流程大概在10小时左右。（值得一提的是ending是由布袋寅泰制作的）

虽然很简单，但是游戏并不乏味，应该说，是很有趣的。首先就是主线剧情部分，在寻找四神の札的时候，由于敌方派出的小boss顺序不会改变，所以根据选择的八叶的顺序也将会得到不同的剧情——连每一章的标题都会有变化。而四神封印的时候也有两个分支。这样对于要全帅哥制霸的玩家来说，即使多周目游戏仍然会觉得很有新鲜感。而四神封印的时候也有两个分支。然后是最重要的恋情部分，即使每天

的散策同样是让人很有乐趣的——因为有帅哥作陪么……由于在游戏的初期在与大BOSS的"战斗"中，八叶们的心各自有一部分散落在京的各个地方，那么找回他们的心的碎片就成了无敌女主角的义务！一般来说，每个人都可以找到3颗心的碎片，第4颗只有真命天子才有，而能不能找到心的碎片除了必须去的地点正确之外（每个人都有3个喜欢的场所），还必须让对方的好感度以及信任度达到一定的程度。而所谓的好感度，信任度则是在日常的战斗中，剧情的对话选择中，以及迷你游戏中逐渐增加起来的。即使这样，为了增加可玩性，每个人仍然有2条恋爱路线可以走，那就是"急展开恋爱"。如果说在四神封印前，某男的信任度很高，并且最多只找到1颗心的碎片的话，那么在之后的剧情中，仍然有机会看到他的结局并且还有正常恋爱中没有的CG画面。即使是最后的结局，也会根据最后选择是依靠龙神的力量或者是八叶的力量而去分成回原来的世界或者留在京——所以要运用SL大法。要收集所有的CG并不是那么简单的~游戏中的战斗在初期是徒劳也是必须的——因为怨灵会复活，之后得到封印的能力就可以把怨灵们彻底封杀了。每个地方的怨灵都是有属性的，换言之也是有属性相克的——当然如果足够强大的话可以无视属性，我就永远带着XXXX在身边的说。战斗力自然是八叶，主角的作用是辅助+鼓励，辅助者，回复也；鼓励么，就是说说好话啦，每个人喜欢听的话都是不一样的，不过当好感度最高的时候，只要默默地注视……一下就立刻灵力max了。相反如果说了不中听的话灵力还是会下降的，这样的话可是会影响到是否能够使出法术的哦！法术一开始只有lv1，想得到高级法术需要带着特定的人去特定的地方——画面上有显示，照做就可以了。在没有剧情的地方，会出现力的具体化的迷你游戏——翻牌，也就是翻相同的2张卡片就OK了，一口气全部完成的话八叶的好感度和信任度都会增加。翻牌除了可以得到战斗中所需要的回复品之外，还可以翻到使土地力量上升的卡片以及——纸片，花，香。这些东西都是和增加好感度有关的……在全帅哥制霸之后，会发现还有2个人其实也有事件与结局，那就是游戏中的两个女性角色……咔咔咔，gl始动……

游戏本身很有乐趣之外，强大的声优阵容也是不可忽视的，三木真一郎，石田彰，关智一，井上和彦，嗯，还有大BOSS置鲇龙太郎，女性声优则有桑岛法子等人，配合上水野十子优雅唯美而华丽的画风，以及古色古香的音乐，使人很容易就沉浸在那个遥远的时空里面了~也难怪竟然有女已经玩坏掉了3张盘（-.-）……

在2002年8月23日，本作终于移植到了GBA上，并且在FAMITSU评分里进入了银殿堂。虽然说GBA版的音质比起PS版失色不少，但是画面却仍然值得称道，可惜的是由于卡带容量问题导致了声优只剩下战斗中的……呻吟声。但是，能够把八个帅哥随身携带也是很不错的事情哦。

另外，在2002年2月28日，光荣在PS2上推出了系列的第2集，在保持原有的风格的同时，对迷你游戏作了强化与丰富，当然，画面也更加漂亮了。而今次连那个アクラム大boss都是有剧情的哦，置鲇迷们算是有福了。

字数所限也就只能说这么点，女性玩家绝对不能够错过这款游戏，男性玩家……如果有机会的尝试一下吧，没理由女生可以玩樱大战，男生不能碰女性向游戏的。

《DOKAPON》

Tenji

听过这个名字的玩家一定不多吧，这是个桌面类的游戏。

相信一听桌面，大多数玩家兴趣就去了一半——一直以来，TAB这种类型在玩家眼中总是处于二线的地位，就算完美如桃太郎电铁、人生ゲーム、大富翁之类的作品，也大都被称之为"小品"级的游戏。但这些小品游戏，以其固有的无限可能性和随机性，最大程度地体现出了被称为"游戏性"的东西。在笔者眼中，最适合被称为"游戏"的，恰恰是这种包括了棋牌、卡片、骰子等元素的桌面类游戏，而这些也正是广大玩家最易忽视的一个群体。所以，让我们好好发掘，从中找出不少符合"无印良品"这一主题的东西来。

不把游戏谈成什么艺术，游戏就是游戏，"DOKAPON——怒之铁剑"正是这样的一个桌面类（日本通称为"桃铁型"）游戏。ASMIK ACE于1998年发行了在PS上的第一版，由于受到玩家的好评，次年又发售了BEST廉价版。制作组继承了这一系列在SFC版本上的成功经验，并将之充实、进化，进而形成了PS上这款内容极其丰富多彩的优秀作品，称其为同类型游戏中的最强作应该也不为过！

游戏是清新的2D画面构成，风格迥异的9块地域构成了广大的DOKAPON世界，要完成游戏就必须逐一的完成每块大陆的"除魔"工作（其实是抢钱行动），最终以财富最多的玩者获得"DOKAPON王样"的胜利头衔……简单的规则，老套的情节……不过游戏的精彩现在还没有开始呢。首先要说的是游戏中的人物，制作者用简单的笔触勾勒出一个个性格生动特征鲜明的角色：修行中憨态可掬的行商人、怒根性流忍法的传承忍者、超合金制造的机器人、性感妖艳的富家小姐，性别不明的迷之生物…… 除了这些形态各异极具个性的主人公角色之外，丰富的NPC也是不可遗漏的亮点之一。样子粗鲁蛮横的武器店老板手上纹着的"PEACE"刺青，笑容和蔼的旅店老板娘当得知你不准备住店时露出的鄙夷眼神，在你屡遭攻击无法还手





时给你"恨念道具"的暗商会主席那酷似飞影的邪眼……而在赋予这些人物个性鲜明造型的同时，制作者对于人物的配音也下了很大的工夫。游戏并非全程语音，只是在必要的时候加一些简短的语气词或者一句话，而这短短的画龙点睛正是突出游戏人物性格特色的神来之笔。对人物形象和配音上的出色控制充分表现出了制作者对于游戏细节的重视程度和把握能力。

游戏具有丰富的随机事件，类似UFO绑架、天下一品武道会、雇佣杀手狙击对方、灯神的加护等等，形形色色，层出不穷，使玩家陷入乐此不疲的探索中。在游戏过程中，玩家特别期待发生这些事件，都是因为其出人意料、幽默滑稽、甚至有点BT的设定。当我们看到敌方角色被狙击手KO的时候，必定会发出会心的大笑 。

另一吸引玩家的设定可就是收集癖之福了，DOKAPON的世界中存在着多达100种的"宝"和65种"称号"，"宝"种类各异，有简单的诸如防毒面具、银十字架等常用物件，也有PLAYSTATION（！）这样怪异的设定，宝在道具屋经过鉴定之后就会得知其价值和作用，不过风险与收入并存，游戏中也存在一些倒扣能力"宝"哦。而根据LV、宝的数量、战斗次数、抢劫次数、死亡次数……等统计出来的"称号"则更是千奇百怪，"杀人狂"、"外道"、"冒险屋"、"大家的勇者"不一而足，当然以DOKAPON轻松搞笑的风格，滑稽可笑的称号也有不少。

除了桌面游戏固有的内容模式之外，DOKAPON同时也搭载了丰富的RPG系统，可以说是一款RPG风满溢的TAB游戏。既然有RPG系统中，自然不可缺少其重要组成部分——战斗。DOKAPON的战斗看起来非常简单，只是轮流的攻击而已，但是其中各种攻防方式的相生相克，却使得整个战斗过程也充满了策略性。战斗先由发起方随机选择一枚先攻或是先守的硬币，然后由攻击方选择攻击、必杀、特技、魔法4个选项中的一个，而防守方同时选择防御、反击、投降、魔法防御中的一项，双方同时展开一回合的战斗，如果没有把一方击倒，则延续到下一回合，直到一方死亡为止！战斗过程中，第三方也可加入，往往能够轻松坐收渔人之利。而配合魔法，特技等的使用，也经常会出现下克上、一发逆转这样的精彩局面。笔者个人对DOKAPON的战斗系统中活用机会，发挥自身的特性，扬长避短，从而造成"没有绝对的强"这样的平衡效果非常欣赏。纵观现在大多数游戏，能在"平衡性"这一点上有出色把握的作品确实不多，而DOKAPON则利用了游戏中大量的事件和上述的战斗系统，微妙地调整了游戏的平衡性。当和对手实力相差悬殊的时候，你完全不用抬起头来看他，也许马上就有个变态的布丁协会会长送给你一大把提升能力值的布丁，而且谁知道下一轮对手在战斗的时候会不会被催眠、魅了、混乱……然后死神把全部的装备、道具、金钱洗劫一空呢？（人性的阴暗面完全暴露……）正是在这样此消彼长的过程中始终保持着游戏的热度和平衡。相对于这么优秀的战斗系统，游戏的战斗画面就不那么令人满意了。由于使用了在当时来说还不是很成熟的3D技术，在技术力不能达到的情况下，3D画面显得有点混乱，和平时游戏清新的2D风格也不很搭配，如果整体都用2D，和总体风格相协调，一定能获得更好的效果吧？

人物的养成，在作品中也是非常重要的，由于借鉴了RPG的系统，角色在战斗之后会获得EXP，也会LV UP。除了7位主人公各自不同的发展方向，在升级时让玩家自由分配的"BONUS POINT"使游戏有了自由培养人物的快感，想把控制的人物培养成攻防万能的勇者型角色还是攻击力超级惊人的"BASAKA"，全在玩家自己的控制中。

和其他桌面类游戏一样，DOKAPON的真正魅力是和电脑对战所不能体现的，只有数人一起游戏才能获得最大的乐趣。在尔虞我诈的竞争中，陷害对手以提高自己的实力，这在现实生活中显然是不道德的行为，但是在DOKAPON世界里，却是大家惯用的一种手段，游戏中对于这种竞争的残酷性也有所暗示，比如在收集的宝中，有4颗命名为弱、肉、强、食的玉，集齐了以后就组合成为秘宝——"DOKAPON"！这款游戏里竞争的激烈程度，由此可见一斑。如果不想陷害别人，游戏中还存在着同盟的设定，同盟后的配合也使得这个游戏的趣味性和耐玩度大大提升，更会出现强大的合体魔法和事件。不过在这里有必要警告各位，这款游戏在日本可是被誉为"究极的友人关系破坏GAME"！而且也真的发生过玩者的家长去法院状告游戏开发者，原因是自己的孩子和他的朋友过于沉浸在这个游戏的竞争中而成了死对头！被冠以这样的诅咒游戏头衔，想必制作者也不甘心吧，虽然这种现象从另一方面体现了游戏的优秀程度，但是在游戏中还是会经常出现"朋友是非常重要的"之类的警告！这可是DOKAPON世界里的"神样"说的哦，所以，玩游戏的时候，也请珍惜身边的朋友吧！

英雄的传说——
《苍狼与白牡鹿——成吉思汗》

圣菲德

在亚洲北部的辽阔地域上，有一片交织着草原和戈壁的土地。靠着草原牧草的生长，养育了无数的牛羊。靠着牧马放羊，草原也养育了一代一代的人民。同时，这些人民也因为沙漠而与世隔绝，过着非常原

始的生活。他们以马奶为酒，以牛羊为食，以骑马射箭为趣。

传说，一只由天命而生的苍色的狼，与一只洁白的牡鹿结为配偶，渡过美丽的大湖，居住在这片土地，生下了一个英勇的大汗。

历史滚滚，岁月悠悠。造物主必然会眷顾这片美丽的土地，会喜欢这片土地上彪悍率直的人们，也会为这个传说做一个最好的终结。

12世纪末，在这茫茫大漠之上，崛起了一个令世界震惊的民族，一位让世界惧怕的英雄。这位传说中苍狼与白牡鹿的后裔，率领部落统一蒙古，冲出草原，跨越长城，灭大金，平西夏，横扫花剌子模，把落后的部落建立成后世惊叹的强大帝国。并为子孙后代几乎平定亚欧大陆的创举做了最好的基础。他就是铁木真，也就是成吉思汗，被一家杂志评为一千年来最伟大的英雄。

早在1985年，KOEI的创始人襟川阳一就把成吉思汗搬入了游戏，游戏名称就源引自那个古老的传说《苍狼与白牡鹿》，副标题是惟一详细记录蒙古历史的古书《元朝秘史》。虽然那是一个只有DOS平台和FC平台的时代，但该作也以其分段式战略SLG的系统和诸如生孩子、买卖特产品等有趣的设定在KOEI的历史SLG里独树一帜。与《三国志》和《信长野望》系列并称“光荣三本柱”。

14年后，也就是1999年2月，或许是为了纪念这个千年的英雄，在千年的结束之际，沉寂多时的《苍狼与白牡鹿》系列在PS上又迎来了新的高峰——《苍狼与白牡鹿4——成吉思汗》。

一开始游戏，玩家就会发现该作的宏大。虽然只有“1189成吉思汗统一部落”和“1271忽必烈立国号为元”两个年代可选，但其间相差82年。地图东连日本，西至英伦，北达挪威，南抵印度北非，地跨亚欧非三大洲。这张地图包括了当时世界所探知的百分之八十的土地，住着九成的人口。八十座著名古都，二十个历史古国都可以选择。这样大的背景规模的历史SLG，是所有其他游戏公司所不敢想象。即使在KOEI自己的游戏作品中，《成吉思汗》也是一个创举。

当然，宏大并非该作的惟一特点，甚至是根本不值一提的特点，因为与之相比，该作散发的强烈文化色彩更是前无古人，后无来者。

从上世纪九十年代初期到中期，KOEI的游戏风格曾一度非常强调作品的文化性，以《大航海时代2》为代表的一批佳作把世界各地的独特风情介绍给玩家。此后的KOEI虽然变的更务实，但《成吉思汗》中，我们看到了文化的复兴，那是一种更大的提升。

游戏中，在保留养育后代这个系列特色之余，制作者借鉴许多大航海系列的成功之处。把几个都市一组分为很多地区，而几个地区又划为一个文化圈。在这个文化圈中，从建筑的风格到劳动人民的服饰都截然不同。西欧的中世纪建筑，伊斯兰地区的伊斯兰建筑，蒙古的蒙古包式建筑，中国的亭台楼阁式建筑，即使单单把游戏中的各地区建筑拿出来看，就值得让人欣赏一阵。真是万国建筑博览会中才能看到的景象。与建筑相对的，各文化圈武将也只能建筑适合自己地区的建筑。比如蒙古武将只会建造畜牧场，而伊斯兰国家和中国就会开垦农田，但即使同样是农田，中国北方的旱田和南方及南亚的水田也有区别。

虽然不像大航海系列里每个港口有那么多的特产，但土地上还是有丰富种类的特产品。只要都市规模覆盖特产品所在地，这个都市就能获得该项产品。有了产品，就需要运送产品交易的道路。或许是受到中国唐代丝绸之路的影响，道路在该作中地位非常重要。不仅道路可以使军队快速行动，特产正常交易，还能使各国个都市的文化能够互通有无，提高各都市的文化基础。每个城市都有自己的各项文化值，当某项文化值超过100并且世界第一时，那次年一月这个都市就会名声大噪而带来一系列好处。比如，当一个都市成为畜牧之都时，该城的所有牧场都会产量大增，该城也能搜索到非常善于内政的武将。

当一个国家的总体文明提升时，就会发明许多有用的文化产物。其中包括世界各国的经史子集，机械武器甚至还有乐器。最令人感动的是，当确认乐器时，还能听到一段这个乐器演奏的曲调，真不由佩服制作者的用心。

内政方面风格迥异，军队方面也千差万别。特产品、文化圈还有获得战争道具的不同都影响该作中军队的种类。特产马在日本就成为了“武士”，在蒙古就成为了“蒙古骑兵”，而在法国就成为了“骑士”。如果国家发明了火炮，就能编程火炮兵，如果有英国长弓，就能编程长弓兵。特产品大象、骆驼、道具重甲、火器，这些都能编程相应兵种，这又使该作成为了世界军事的博览会。

星球大战中曾有这么一段话“正是这个不朽的时代，造就了不朽的英雄。”12世纪末到13世纪末从世界史上来看，是个战火烽飞的时代。3次十字军东征，英法百年战争的前奏，蒙古的崛起，日本的幕府更替，在这个战乱的时代，也就是英雄辈出的时代。各国一个个著名的人物也是该作的一大亮点。蒙古的成吉思汗，木华犁，忽必烈；日本的源义经、源赖朝和后来的楠木正成；英国的狮心王里查，法国的尊严王菲利浦二世；解放耶路撒冷的阿拉伯英雄萨拉丁，开创神圣罗马帝国鼎盛时期的弗里德利西，南宋的丞相文天祥。这些伟大的政治军事家都在游戏中出场。就连儒学名家朱熹，编写冰原诗集《爱达》的文人斯洛里，意大利商人马可波罗，全真教老道长春真人等很多宗教、文学、科学名家都进入了游戏，使该作博大精深。

但是，固然集成了丰富的内涵，《成吉思汗》在商业上还是不成功的。即使与同类型的历史SLG相比，知名度也大大落后。从操作性上来说，地图过于广大，城市过于众多使控制命令颇为不便，节奏缓慢，委





任制的不完善也使大事小事都亲善亲为，非常麻烦。而同样由于国家众多，许多国家的古代史因历史久远难以查阅，使出场的真实人物不多，取而代之的是大量随机产生的架空人物，让人的投入感低落不少。游戏性上看，民族间力量的不平衡也非常困扰玩家。蒙古铁骑配合蒙古武将的实战效力在野战场上几乎无敌，而投石车和火炮兵也使原本非常艰难的攻城战变的出乎意料的简单。

可以说，作为一个文艺品，一本历史书，一部人物画卷，《成吉思汗》都是称职的，是当之无愧的。但作为一个游戏，她是不足的，是失败的，是令人遗憾的。历史上成吉思汗建立了强大的帝国，但他嗜杀的残暴性格也为后世不佳的个人评价落下话柄，成为了毛泽东诗中的“只识弯弓射大雕”。游戏《成吉思汗》有他的成功之处，但最终也没有逃脱历史的抛弃，没有获得成功。但游戏所散发的艺术清香却也是当今游戏中非常缺乏的。就凭这点，也值得没有体验过的玩家细心品尝一番。

《尖端大战略——千年帝国的兴亡》

死鱼高达

本系列作为著名的战略型SLG可说是深入人心。1997年3月20日在SS上推出的《尖端大战略－千年帝国的兴亡》却是一款知之者甚少的作品。指挥官系统导入，地图空间立体化，天候变化等等，加之出众的系统与战略性构筑起了一个全新的《大战略》的世界。下面我就为各位解读游戏中的一些关键词让大家领略一下这款游戏独特的魅力。

士官学校

万事开头难，一个游戏刚拿到如何上手是最困难的。《千年帝国的兴亡》特别设置了士官学校，士官学校的测试又分为适合新手的初级测试与适合老鸟的终极测试。在初级测试中可以从神秘的教官罗德里格斯处学习游戏最基本的诸如索敌，占领，补给等指令和一些基础知识。不论通过哪个测试，最终的会给出一个评分，这将影响到你所选择的将军的成长类型和基本数值，而且如果能满分毕业的话还能获得士官学校荣誉勋章哦！

指挥官

《千年帝国的兴亡》首次导入了指挥官系统，玩家从头至尾所能控制的只有一名陆军将军和一名空军将军，在不同的版面中游戏还会给予你一些友军将领以供驱使，想象一下在战场上与隆美尔，曼施坦因，古德里安等一代名将并肩作战的感觉吧。指挥官的能力与特殊技能将对属下部队的攻防能力产生修正，补给，快速恢复FPW值也只有在指挥官身边才能施行，因此保护己方指挥官，快速消灭敌方指挥官也成为了战略上不可忽略的环节。

FPW

FPW值俗称士气，对于一支部队来说，其重要性是不能忽视的。使用武器进行攻击或者受到攻击要消耗FPW，飞机滞空也要消耗FPW，它直接关系到部队的攻击力与生存能力，低FPW值的部队被击破的可能性会大大增加。

部队

本作中的部队与以往不同，只能在每个版面开始前生产，一旦进入该版面，只能补给数量，一旦整支部队被击破不能再生产，这就要求你合理利用现有的固定数量的部队完成整个版面，如何合理利用与调配有限的资源，成为了重中之重。部队的模型设计也十分精美，绝对能令军事爱好者如痴如醉。

地图

《大战略》史上伟大的变革！地图不再只是一个平面，而是变为了空陆2个层面，真正让人体会到什么叫立体化作战。空军对地面的爆击，以及对己方地面部队的支援效果，使得空军的作用不再只是对敌方地面部队单纯的打击。地面的地图也经过精心的绘制，山地，森林，沼泽等忠实地再现了战场的原貌。但是地图尺寸的调整使得个别版面略显狭隘无法展现一场大战役的气势，这也不能不说是一种遗憾吧。

索敌

说起这个，实为《大战略》系列的一大特色。要想洞知敌军的行动只有通过部队的索敌范围来实现了。在《千年帝国的兴亡》中索敌更是得到了进一步的强化，日夜索敌范围的不同，地形的落差对索敌范围的影响，森林阻碍索敌，空军索敌等，一切都显得自然而且真实。通过周密的部署，利用夜间索敌范围低下的掩护，打一场伏击战实在是爽快至极啊！

天候

游戏中将普通的回合用朝，昼，夕，夜，深夜轮回表示。白天行动时FPW消耗较少，索敌范围较广，而夜间行动时FPW消耗大幅增加，索敌范围低下，空军对地索敌普通攻击不能。而天气变化中也分为晴，云，雨，雪。云状态下空军对地攻击力降低，雨，雪状态下空军对地索敌攻击不能，雨，雪状态还会产生地面的累积效果泥沼，霜冻影响地面部队的行动。

VP

VP是游戏中开发武器，制造部队的关键所在，俗称军费。攻略完一个版面会根据完成的回合数与伤亡情况给予一个评价，有战略胜利，战术胜利，战术失败，战略失败4种。对应不同评价发放VP奖励，再加上版面中击破敌方兵器数目×20，指挥官的数目×100，占领城市总VP数，以上4项相加所得即为该版面总VP。如何多的获得VP使高级兵器早日出现，这些都要看你的本事哟。

音乐

音乐在《千年帝国的兴亡》中对烘托气氛起到了至关重要的作用。游戏前期的默认BGM为《装甲兵之歌》，在嘹亮的歌声下，伴着整齐划一的步点，进军可谓势如破竹。而后期的默认BGM则为《德意志之魂》，我们不难从中体味出一丝悲凉的感觉，与当时的局势颇为吻合呢。悠扬的风笛响起，这显然就是英国的BGM，而美国的BGM为《My Home Town》，轻快的旋律也颇合美国的风格。

战略与战役

《大战略》顾名思义，战略性在游戏中起了至关重要的作用。小到一支部队的移动，大到关键城市的占领，充分调动索敌与天候的优势，将局部胜利转化为全盘的战略胜利。必要的时候还要善于取舍，放弃一些据点以获得主动。比如诺曼底战役，本方如果将部队顶在滩头不用几回合就会被敌方如潮的部队摧毁，但是如果将前方部队略微后撤，主力从侧面迂回，待敌方战线拉长，不能两头兼顾之时再予以打击，就能够轻松的获得胜利了。游戏将玩家的战略意图充分发挥出来，各种战略构想不再只是纸上谈兵，你都可以亲自来尝试一下。建构于史实的一些著名战役的重演，而此次战役的总指挥又是你，光是想就令人兴奋不已了。在西伯利亚的冰天雪地中，面对苏联顽强的抵抗与恶劣的天气，你将如何定夺？在北非漫天风沙下，英军强大的攻势与几乎见底的补给物资，你又将如何抉择？亲身体验一下吧。

结局

游戏的进程是多路线构成的，而不同的路线不同的版面都由一个隐藏的GP值决定。并且不同的路线最终会达成7个各不相同的结局，除了1个正统结局，1个恶搞结局，剩下的5个假想结局根据当时的情况，细心分析一下也不是没有道理。最后不得不说一下，在这个主题十分严肃的游戏中隐藏着1个恶搞结局实在是意想不到啊！战败后，军部下达了前往南极寻找圣杯以帮助帝国复兴的命令，当部队到达南极后发现守卫圣杯的竟然是外星人！面对外星人先进的武器，我军陷入了苦战之中，这时神秘的教官罗德里格斯突然带领部队前来增援，为首的那辆战车的炮塔部分赫然屹立着一尊罗德里格斯的雕像，手中握着一个SS的手柄，攻击方式竟然是光束……在此不得不佩服制作人员的恶搞能力。

借着游戏了解和回顾二战的历史不失为一种比较轻松的方式，但是游戏凝重的主题与片头的那句话依然警醒着我们：让悲剧不再二度上演！

《向北去》

CT

大概是一两年以前的事情吧……我在听刚买到的《动漫时代》附的磁带时见到了这个名字——北へ(きたへ)。“这是什么？向北去？北上？”其实这名字起的不错，细细品味后真的觉得很有韵味。从那时候起，我就注意上了“きたへ”，并希望以后能在某处见到它的庐山真面目。

由于喜欢动画，所以喜欢“魔神英雄传”；由于喜欢游戏，所以喜欢“樱大战”。虽然这之间并没有什么直接必然的联系，不过却让我喜欢上了一个人——广井王子，那个因为DQ2而改名的家伙。

所以了，这款作品既然被我见到了，自然也一定会弄来玩玩。只是，在玩后才知道这是一款恋爱游戏的我，刚开始时真的很犹豫——不会又是一款内容极无聊的烂游戏吧？不过本着凡事要做了才知的信念，我不仅玩了，而且还通了。

这款由HUDSON所发售的游戏，故事是描写一名高二的学生，也就是你，趁着暑假时来到了日本的最北部——北海道（PS：类似于我国的一个省），并与8位女生相遇的故事——情节方面简单而言，就是如此。多少会让人觉得有些老套吧？不过我认为，きたへ的情节在自己仔细玩了一遍后，并不差，而且还算是不错。细细品味甚至会让人有种回味无穷的感觉。可以说，游戏很成功地将虚拟的人物与真实的北海道相结合起来。而这其中的原因并不全在于情节上。为什么这么说呢？首先从画面开始吧：

玩家在玩后不久就能发现到——游戏中所有背景全部都是实景！也就是说，是实地拍摄的照片。那么无疑，背景全部来自于真实的北海道了——当然了，游戏人物例外(^_^b)。所有的故事，都是从这里开始的。游戏中出现的绝大部分街道、地点、建筑等均真实存在于现在的北海道。并且游戏时，玩家可以打开地图进行查看。地图上均会对每个地方做极为详尽的介绍，连‘XX町’这类的字样都有介绍！比起其它的恋爱游戏确实多了一份真实的感觉。说不定还会有人以为自己买了一份详细的北海道导游手册呢。不错不错。免费的旅游手册+地图啊！！而话题说到关键——人物方面呢？这就要看玩家各自的观点了。老实说，





きた～的人物画风很另类……不同于一般的美少女游戏中的那些MM，与宫崎峻、大友克洋等大师的动画人物风格也是迥然不同。相信有不少人在玩过后都会问：广井王子在想什么呢……？是啊，就是一种另类的风格造型。是好是坏，是喜欢还是反感，那就要见仁见智了。

说到该游戏的系统，就不能不提到被称作“C.B.S”(Communication Break System)的系统了。这是きた～不同于其它恋爱游戏的一大特色——自由对话。与游戏人物在一起时可以不管对方是否已经把话说完，随时能够提出自己的意见。而不想发言时可以静静地听取他人的言谈。而谈话的对方也会根据玩家的说话的时机与内容给予不同的回应。在我印象当中，这种C.B.S系统在恋爱游戏中应该尚属首创吧(我都说了是我个人的印象，若有错大家别丢垃圾过来啊)。可以说，加入了这种系统后，便使得历来恋爱游戏中原本处于被动、只答不问一方的主角首次有了自己的想法。加上因系统而拥有各种不同回应的女性角色，让这款游戏显得更加真实有趣。不过话说回来，毕竟该系统还是首创，在我看来还是有不少地方不能令人满意的。最大的问题就是并非那么随便自由的做到想说就说。但是话又说回来，这种系统带来的表面的意义肯定要大于实际意义——无疑为以后的恋爱游戏制作提供了一条清新的创意。相信在不久的将来，我们还能见到带有类似甚至更加完善的C.B.S系统的好游戏。

除了上面提到的以外，游戏中还带有互动系统。简单扼要地说：玩家可以任意自由的上街行动（外加欣赏北海道美丽的风景），并且行动的时间、地点均与游戏人物的行动有着密切的关联。就连在各个游戏地点间来回行动也会因为地点距离的远近而产生变化。可以说，如果掌握的好，游戏中人物的行动时间与行动地点都能够很容易的被计算出来。这么一来也就很容易能照着玩家自己的意见发展情节了。玩家自己怎么行动、什么时候行动，不同的人不同的玩法都会产生不同的剧情。游戏的结局完全控制在玩家自己的手中。这，也算是与其它恋爱游戏相比最大的不同之处吧。

结合了真实的北海道、C.B.S系统与人物剧情互动的北～，即使以现在的眼光看，也确实算做的不错。还是那句话：游戏成功的结合了真实的北海道与虚拟的人物。而其中能做到关键：“结合真实”这一点的游戏，在我的印象中几乎没有。这游戏能入选DC游戏中的“无印良品”也是理所当然的了。虽然玩家在刚开始玩时可能会对这游戏有些不适应，不过稍微忍耐一下，不久之后呈现在眼前的，一定会是一个结合真实北海道的出色的“北～”……

《偿》

Winterfall

外表和内在的美与丑完全没有任何必然的联系——这是每个具有基本常识的人都会知道的真理。然而，实际上一方面人们很乐意在自己的心目中竭尽所能的描绘一个外表出众的人的优良品行——即使这根本就是捕风捉影甚至是空穴来风；另一方面，则会本能性的判定一个丑陋的人，其心灵与外表具有很大程度上的相称性。死于牡丹花下的风流鬼、被骗钱骗色的可怜姑娘，他们的悲剧，都是因此而发生的吧？人的这种思维定势，在我们选择游戏时，也会不时的和我们开一些小小的玩笑，而这些玩笑，往往就是无印良品们诞生的契机了……

前几天突然心血来潮，花了不少时间欣赏了一下所有PS、PS2日版游戏的封面，看完之后真是感慨颇多，即使久经D版游戏“考验”的在下，所能够辨认出的游戏，也不过十分之一而已，真正亲自玩过的则更少，谈得上有所了解的简直就如同沧海一粟了……很多以前没见过的游戏，光是看着他们那精心设计的封面封底，就给人一种想要一玩的强烈冲动——可爱诱人的美少女、魄力十足的战斗机甲、熟悉而又亲切的动漫人物又或者是华美的游戏画面图片……很有意思的是，此次在下所要推荐的《TSUGUNAI—偿—》却并不在这些游戏之列，换言之，这个游戏的“外表”并不怎么吸引人。那么，这个游戏究竟有何特别之处能让它有幸荣登“无印亮品”的殿堂呢？就请大家带着少许的耐心，听在下解说一番吧。

外包装大家也都看到了，如果不是审美观念独特的话，应该也都不会被它所吸引到了，昏暗的色调、意义深晦的标题再加上一个其貌不扬的男子——这就是封面的全部内容了。如果你是一个不怎么在乎软件外包装的玩家，那么恭喜了，你已经“有可能”可以领略这个游戏的魅力了。开始游戏，照例的剧情对话之后很快就到了自由行动的时间，这时候，最关键的问题出现了，那就是——你心目中的“游戏乐趣”，究竟是一个什么样的概念？答案A：强烈的感官刺激；答案B：体味游戏的“内涵”；答案C：在“从不会玩到会玩、从不精通到精通”这一的过程中独立摸索、探求的快感和成功驾驭游戏的满足感。如果你选的是A，那很遗憾，这款游戏不太适合你。人物设定原画虽然出色，但游戏中3D化的表现却很糟糕、CG动画的水准让人依稀回想起了SS、没有全程配音导致某些煽情场面效果大打折扣、音乐单调画面素质也只是勉强合格而已……总而言之，从其中是很难得到什么感官享受的；B的话，姑且一试吧，这个游戏还是有不少值得细细品味之处的；而选择C的玩家就绝对应该来试试看这套游戏了。

作为RPG，有一个很明显的特征，那就是游戏时间比较长。在以前，这是RPG的优势，宏大的剧情、丰富的系统、不断的战斗都让老玩家们乐此不疲、欲罢不能。但现在情况有了本质性的变化，“快节奏的

游戏”成为了越来越多的人的选择，而MGS的评价登峰造极正是这种心态的最佳写照。在这样的情况下，RPG要生存下去，不得不做出一些改变，毕竟FF的大作路线、DQ的御用用户群只是特例而已。而《TSUGUNAI—偿—》则交出了一份比较令人满意的答卷。主人公雷斯因为接触了邪神的宝物而灵体分离，为了回到自己的身体，他必须把灵魂寄宿到他人的身体中并替他们解决烦恼。这样的背景设定，本身就有一种眼前一亮的感觉，更为游戏进行方式的创新，提供了一个很不错的平台。“分段式游戏”，就成为了本作最大的闪光点。游戏中各个NPC的烦恼都迥然不同，在帮助他们的过程中可以体会到各种各样的游戏乐趣，而且帮助一个NPC就是一段相对独立的剧情，完成所需要的时间也不过就是数十分钟。而这些任务之间，又有着千丝万缕的联系……这样的单元剧式RPG，比起传统的连续剧来，去除了“搁置一段时间后继续游戏就完全没有感觉”这一RPG的通病，显然更能令现在的玩家接受。

除了剧情的推进之外，这个游戏还有不少很不错的新鲜设定。特别值得一赞的就是战斗时的防御系统了。无论画面多华丽、特技多丰富，RPG中频繁的战斗总是会令人厌烦的，特别是游戏的中后期，玩家熟练掌握了系统发现了最有效的进攻手段之后。即使是FF系列，也同样存在这样的问题。增加战斗时的“动作性”，则是一个很不错改进的手段，TALES系列、STAR OCEAN、女神传说这些游戏的战斗都相当有趣，让玩家的投入度大增。但RPG终究还是“文字游戏”，过分的动作要素，难免喧宾夺主，SCEI雄心勃勃的大作《LOD》的惨败很大程度上就是因为其过分严苛的连击系统而被很多玩家畏而远之。在这一方面，《TSUGUNAI—偿—》做得倒是很不错，战斗中四个按键分别对应了四种防御方式：普通防御——防御有效时间最长，没有特别效果；集气防御——防御有效时间次之，成功的话就可大幅提升气力；防御反击——防御有效时间最短，成功后不仅伤害值减小更可以反击对手，威力巨大；回避——就是向后跳跃，掌握得当甚至可以避开大范围的魔法比如火焰喷射，需要消耗气力。而有无防御的伤害值相差甚远，而且是越强的攻击防御效果越好，这样一来，战斗就紧张激烈的多了。另外不同的敌人进攻方式、时机也完全不同，更保证了玩家兴奋的持续。其他系统亦有不少可圈可点之处，比如利用七巧板式的拼接魔法进而做出召唤兽、根据战斗表现（主要是防御成功率）决定经验值等等。总之，在探索这部游戏的过程中，确实是可以得到不少乐趣呢。

打破任天堂的严格封锁，使得游戏市场大大扩张，更多数量、更多种类的游戏得以问世，这是SONY对游戏业界做出的贡献之一。然而，这样的做法也带来了不小的负面效应，没有大张旗鼓的宣传、没有华丽外表的那些优秀游戏，比如《TSUGUNAI—偿—》就被游戏的大潮无情的淹没了。这，或许就是革命所必要的“偿”吧……

《46亿年物语》

Meltina

“46亿年前，太阳把他身边9个行星中的第三个命名为Gaia（地球）……在地球上每10亿年出现一次的生命将接受一次大自然的试练，合适的生存者可以获得资格进入Eden（伊甸）。”地球慢慢变成蓝色，故事舞台开始形成。这个就是ENIX的游戏《46亿年物语——遥远的伊甸》简洁的开场白。提起ENIX，人们可能会很少提及这个于1992年在超级任天堂主机上推出的一个A·RPG游戏：没有错综复杂的世界观、没有性格各异的人物角色、没有厚重的故事设定，有的是一个充满创意的剧本，用一种清新而奇异的格调演绎地球上46亿年的生物进化史。故事简单之余不失深度，操作界面极为亲切，而整个游戏故事部分与动作部分都新颖有趣，通过不同打法组合可以使游戏玩法的变化层出不穷，绝对是一款A·RPG的精致小品。

《46亿年物语》的故事流程很简单：“主角”在地球的大地女神Gaia帮助下去接受试练，玩家扮演一个生物从鱼类时代开始，穿越两栖类时代、爬虫类时代、冰河时代、哺乳类时代，最后到达伊甸便算完成目的。整个游戏根据地球生物的进化史改编，通过制作者天马行空的想象力缔造一个色彩斑斓的世界和有趣的剧本，游戏在一片奇想天开的情景下展开：大约5亿～4亿5千万年前，陆地还未形成，世界还是一片汪洋大海，玩家一开始所扮演的角色出居然是一条鱼！为求生存只有不断地进化，从而适应整个变动的世界，玩家自初涉游戏的海洋深处听得水母的对话伊始便要面对自然界最残酷的现实——弱肉强食。只有控制“主角”不断在各个地域攻击其他生物，获取它们死后残留下的物质以累积“进化点数”（EVO.P）才能实现自身向高级生物的不断进化，就像一般的RPG游戏累积经验值般，同时亦可补充自己的生命。进化还能使自身能力不断提高 ，最后击败各时代的BOSS到达下一个时代。在鱼类时代末期击败巨鱼后，海底火山的爆发使得陆地浮现，海洋部分生物移居陆地生活，地球也慢慢开始进入昆虫与陆上植物不断出现的新时代。本属于鱼类的主角更跳上陆地长出四脚并穿越时光来到3亿～2亿3000万年前的两栖类时代，身体完全进化成两栖类动物的形态。第一次在陆地上的战斗与深海的感觉截然不同，而新时代的生物链比过去更复杂。经历两栖类时代一番波折后，终于帮助保护植物的两栖类动物击败巨大的蜂王、蜂后。随着第二个时代的结束，主角再以新的身躯跻身数千万年后的爬行类动物时代，一一接触这个时代的陆上霸主——恐龙。这个2亿～6500年前的恐龙时代事实上就是整个恐龙从兴旺到灭绝的过程，这个时代出现多种多





样的恐龙和空中的鸟类拥有的独特攻击方式令人叹为观止，而在最后激战众多暴龙后地球遭遇重大变化，巨大陨石的撞击使得全球温度剧降，地上的恐龙几近濒临灭绝的边缘，主角当然在危急关头通过时光隧道离开，而地球亦正式踏入6500万～3600万年前的冰河时代。恐龙灭绝、大陆大半被冰封，时代亦悄悄产生变化，地球开始慢慢出现了主宰未来世界的哺乳类动物。此时主角可以选择由爬行类的身体进化成高级的哺乳类并继续开始新的旅程。大地女神Gaia一直提出的疑问亦给故事留下了悬念：几乎是从两栖类时代开始便不断有生物提及一种与“水晶”有关的力量而且出现各类显然反常的进化，冰河时代更出现群居浮于空中的城堡、双手使用刀矛等武器的高智慧鸟类，令人大惑不解。带着众多不解的迷题进入试练的尾声——2600万年前的哺乳类时代，伊甸已经近在咫尺。最后一个时代开始出现不少现代也仍然存在的高级动物，南方的洞穴会发现极聪明的猴子，海洋中竟然出现会手动发射鱼雷的鱼，而到达伊甸入口的时候还会发现手执工具战斗的原始人类！在通往伊甸的道路上面更是布满奇异的外星人？到达最后BOSS处，发现是它一个自称地上最强生物的外太空怪物，一番苦战胜利后终于顺利完成整个试练过程而获得进入伊甸的资格，结局更是诙谐有趣：原来一直扰乱进化的元凶是来自火星上的火星人，最后用他们的角度观望地球，从而提出美好的愿望完结整个故事。46亿年的进化故事终于完结，整个过程与真正的进化历史当然不尽相同，但编剧始终贯彻轻松的描写手法，动物间的厮杀换以一种十分幽默的手法表现，简单的故事蕴涵着丰富的知识与哲理，其中一些动物的亲情和生态平衡的问题更是值得人深思。无论从任何角度看这个46亿年物语，其表现的主题在任何时代都显得清新脱俗。

而即使《46亿年物语》作为一个单纯的动作过关游戏亦毫不逊色。丰富的迷题和动作性让人乐此不疲，打法上包含极高的自由度亦令人称道。由于时代的不同，无论环境、敌人、自身都有着各种不同的变化，遇上不同的敌人更是要用各种不同的战斗形态对待。从鱼类时代开始，玩家就有着十分多的选择，通过不同的进化方法去应付各种情况，身体各部分不同的组合，可以变出千奇百怪的生物形态，游戏的最大乐趣也在于此。从头、颈、背乃至尾巴等都可以作出不同程度的进化，这些进化完全由自己选择，只要EVO.P足够，还可以随时随地进行进化。举个例子在哺乳类时代你完全可以通过自己任意组合使得主角拥有一副狗的牙齿、犀牛的身躯、鹿角等的奇异躯体。攻击方法虽然不外乎动物的咬、撞、踩等原始方式（哺乳类追加踢），但有时候就是单单考虑这几种的影响因素也颇费心思：要求高的冲击力便要舍弃部分咬击伤害，追求高移动力和跳跃力便要舍弃高防御力等。游戏更提供形态纪录功能，只要在该形态下纪录自己身体的状况，在以后通过绿色水晶的力量可以短时间内使自己的身体自由选择地变回每个时代的最强形态，因此收集一些游戏中进化的特殊形态就变得很有意义。游戏中隐含的秘密亦十分丰富，在恐龙时代如果从某高山上跳下便可舍弃爬行类的身躯从而进化成可以在空中飞的鸟类，跟随着大陆的一片奇怪的云飞行进入其内可以在闪电中获得飞龙（dragon）的身躯，最后的海中一战更可进化成人鱼。而游戏中最大的秘密恐怕是在哺乳类时代答应不打扰残存恐龙时获得的情报，对话中可得知游戏中对猿猴这种高级生物的描述，按照提示进化便可以成功变成猿猴，继续进化后更能最终变成手执石器的人类……人类有着十分平均的能力可谓十分强大，但在变成人类形态无法再自由逆进化。游戏中亦有一些可以供挑战的玩法，踏入冰河时代时如果选择不进化成哺乳类动物便可以保持原有爬行类/鸟类的身躯，完全舍弃哺乳类的过程直接通关。笔者曾经试过用保持爬行类的身体通关，由于恐龙笨重的身躯加上冰河时期在冰块上打滑的影响（如果选择哺乳类，在冰上就不会出现打滑的情况），使得几个冰河时期的BOSS难度剧增，不过通关后的成就感至今仍热记忆犹新。《46亿年物语》虽大体上难度不高但其中不乏部分高难度的关卡挑战，只是由于每次进化会自动补满HP，甚至HP变成0的时候也可以用这招“救活”，这样的设定使得游戏难度有点失衡。虽有点可惜但仍不失为一款十分优秀的作品，即使是不擅长动作游戏的玩家也可以轻松享受游戏的乐趣。

《46亿年物语》的音乐也是一道靓丽的风景线，水底世界的奇妙、战斗时候的紧张、进化时候的兴奋、恐龙灭绝时候的悲伤都表现得淋漓尽致。ENIX这款《46亿年物语》再次说明好的游戏并不一定要有华丽的画面、厚重的剧本、复杂的世界观以及个性的角色等等，像此作般充满话剧般气息的创意作品真可谓是游戏界的一朵奇葩。

后记：

太阳黑子工作室是一群志同道合的玩家组成的同人团体，两年多时间里在国内游戏相关媒体发表了大量的作品，相互协助的团队精神一直是工作室发展的最大动力。由于一些成员学业和工作的关系，这次的无印良品计划成了原有老成员最后一次大规模合作，欣慰之余难免有着淡淡的感伤。

所谓相见不如怀念，让我们珍藏这所有的一切！



责　编：李盈春
编　审：李槐子
出品人：张光明
监　制：郑　翔



ISBN 7-88616-074-6
9 787886 160745 >

游戏机实用技术杂志社 制作
甘肃省音像出版社 出版